

Roland

VIMA JM-5

Bedienungsanleitung



Für EU-Länder



This product complies with the requirements of European Directive EMC 2004/108/EC.
Dieses Produkt entspricht der europäischen Richtlinie EMC 2004/108/EC.
Ce produit est conforme aux exigences de la directive européenne EMC 2004/108/EC.
Questo prodotto è conforme alle esigenze della direttiva europea EMC 2004/108/EC.
Este producto cumple con la directrice EMC 2004/108/EC de la CE.
Dit product beantwoordt aan de richtlijn EMC 2004/108/EC van de Europese Unie.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:
(1) This device may not cause harmful interference, and
(2) This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

For the USA

DECLARATION OF CONFORMITY
Compliance Information Statement

Model Name : VIMA JM-5
Type of Equipment : Sound Module
Responsible Party : Roland Corporation U.S.
Address : 5100 S. Eastern Avenue, Los Angeles, CA 90040-2938
Telephone : (323) 890-3700

Roland



Bedienungsanleitung

Wir bedanken uns für Ihre Entscheidung zum Roland VIMA JM-5.

Lesen Sie zuerst das Kapitel “Vorbereitungen” auf S. 14. Hier werden die ersten Bedienvorgänge erläutert.

In dieser Anleitung verwendete Symbole

- Taster auf der Bedienoberfläche sind in eckige Klammern [ ] eingefasst. Beispiel: Der [PLAYLIST]-Taster.
- Abschnitte, die mit “NOTE” bezeichnet sind, sind Hinweise, die unbedingt beachtet werden sollten.
- Abschnitte, die mit “MEMO” bezeichnet sind, sind zusätzliche Hinweise für den Betrieb oin der Praxis.

Die in dieser Anleitung abgedruckten Display-Abbildungen dienen ledglich als Beispiele und müssen nicht zwangsläufig mit den Display-Anzeigen Ihres JM-5 übereinstimmen.

> Lesen Sie zuerst die Abschnitte “Sicherheitshinweise” auf S. 4 und “Wichtige Hinweise” auf S. 6. Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um sich einen vollständigen Überblick über das Gerät zu verschaffen. Bewahren Sie die Anleitung zu Referenzzwecken auf.

SICHERHEITSHINWEISE

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzungen von Personen

Über die Warnung- und Vorsicht-Hinweise

⚠ WARNUNG	Diese Warnungen sollen den Anwender auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
⚠ VORSICHT	Dieses Zeichen wird verwendet, um den Anwender auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hinzuweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes entstehen können. * Die o.g. Faktoren beziehen sich sowohl auf häusliches Inventar als auch auf Haustiere.

Über die Symbole

⚠	Das △ Symbol macht auf wichtige Hinweise und Warnungen aufmerksam. Das Zeichen im Dreieck gibt eine genaue Definition der Bedeutung (Beispiel: Das Zeichen links weist auf allgemeine Gefahren hin).
⊘	Das ⊘ Symbol weist auf Dinge hin, die zu unterlassen sind. Das Symbol im Kreis definiert dieses Verbot näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass das Gerät nicht geöffnet bzw. auseinandergenommen werden darf).
●	Das ● Symbol weist auf Dinge hin, die zu tun sind. Das Symbol im Kreis definiert diese Aktion näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass der Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose zu ziehen ist).

BEACHTEN SIE AUCH DIESE HINWEISE

⚠ WARNUNG

- Das Instrument bzw. der Netzadapter dürfen nicht geöffnet oder in irgendeiner Weise verändert werden.



- Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche vor. Überlassen Sie dieses einem qualifizierten Techniker.



- Vermeiden Sie Umgebungen mit:
  - extremen Temperaturen (z.B. direkte Sonneneinstrahlung, direkte Nähe zu einem Heizkörper usw.)
  - Feuchtigkeit bzw. zu hoher Luftfeuchtigkeit
  - Staub, Rauchentwicklung
  - Luft mit zu hohem Salzgehalt
  - Vibration.

- Sorgen Sie dafür, dass das Gerät auf einer ebenen, stabilen Unterlage aufgestellt wird, auf der es nicht wackeln kann.



- Verwenden Sie immer nur das dem Instrument beigefügte Netzteil. Verwenden Sie das Netzteil nicht mit anderen Instrumenten, da ansonsten ein Kurzschluss auftreten kann.



- Verwenden Sie nur das für das Instrument empfohlene Netzkabel. Die Verwendung eines anderen Netzkabels kann zu Beschädigungen bzw. zu gefährlichen Stromschlägen führen. Verwenden Sie das Netzkabel nicht mit anderen Geräten.

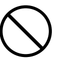


- Vermeiden Sie Beschädigungen des Netzkabels. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel. Ein beschädigtes Kabel birgt nicht nur die Gefahr elektrischer Schläge, sondern kann auch einen Brand auslösen. Verwenden Sie deshalb niemals ein beschädigtes Netzkabel!

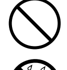


⚠ WARNUNG

- Betreiben Sie das Instrument immer mit einer moderaten Lautstärke. Wenn Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs feststellen, suchen Sie sofort einen Gehörspezialisten auf.

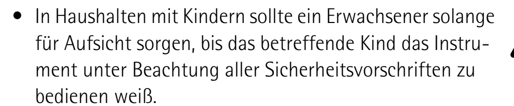


- Achten Sie darauf, dass Gegenstände (z.B. brennbare Materialien, Münzen, Nadeln) oder Flüssigkeiten (z.B. Wasser, Getränke) nicht in das Instrument gelangen.




- Unterbrechen Sie sofort die Stromversorgung, ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose und wenden Sie sich in folgenden Fällen an Ihren Fachhändler:
  - Das Netzteil, das Stromkabel oder der Stecker sind beschädigt,
  - Aus dem Gerät tritt Rauch aus,
  - Gegenstände oder Flüssigkeiten sind in das Instrument gelangt,
  - Das Gerät ist im Regen oder anderweitig nass geworden,
  - Das Gerät funktioniert nicht normal oder die Wiedergabe hat sich deutlich verändert.





- In Haushalten mit Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Instrument unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß.



- Bewahren Sie das Instrument vor heftigen Stößen, und lassen Sie es nicht fallen.



WARNUNG

- Vermeiden Sie es, das Instrument mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein: Der Gesamtverbrauch aller an sie angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampére angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten! Eine übermäßige Höchstbelastung durch zu hohen Stromfluss kann das Kabel bis zum Schmelzen erhitzen..



- Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Fachhändler zu Rate ziehen. Eine Liste der internationalen Roland-Vertretungen finden Sie am Ende dieser Anleitung.



VORSICHT

- Stellen Sie das Instrument so auf, dass eine ausreichende Belüftung sichergestellt ist.



- Ziehen Sie nie am Netzkabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln nur den Stecker.



- Entfernen Sie in regelmäßigen Abständen Staubablagerungen auf dem Netzadapter, Netzkabel, Netzstecker. Wenn Sie das Gerät längere Zeit nicht benutzen, trennen Sie es von der Stromversorgung.



- Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht durcheinander geraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, dass Kinder nicht an sie herankommen.



- Stellen Sie sich nicht auf das Instrument, und belasten Sie es auch nicht mit schweren Gegenständen.



- Berühren Sie den Netzadapter bzw. das Netzkabel niemals mit nassen Händen.



- Wenn Sie das Instrument bewegen bzw. transportieren möchten, trennen Sie nicht nur den Netzadapter vom Gerät, sondern auch alle zu externen Geräten führenden Kabel.



- Wenn Sie das Instrument reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus, und ziehen Sie den Netzstecker aus der Steckdose.



- Bei Gewitter sollten Sie das Gerät vom Stromnetz trennen.



- Bewahren Sie kleine Gegenstände wie z.B. Schrauben immer ausserhalb der Reichweite von Kindern auf, damit diese derartige Gegenstände nicht vfsehentlich verschlucken können.



- Wenn Sie ein Mikrofon verwenden, das keine Phantomspeisung benötigt, muss die Phantomspeisung ausgeschaltet sein, ansonsten können sowohl das Gerät als auch das Mikrofon beschädigt werden bzw. Fehlfunktionen auftreten. Die von diesem Gerät bereit gestellte Phantomspeisung beträgt 48V DC, 10mA Max).



1. Wichtige Hinweise

Stromversorgung

- Verwenden Sie keine Stromkreise, durch die auch Geräte gespeist werden, die störende Geräusche erzeugen, z.B. Motoren oder Lichtsysteme. Verwenden Sie bei Bedarf ein Geräuschfilter-System.
- Der Netzdapter erwärmt sich während des Betriebes. Dieses ist normal.
- Wenn Sie das Instrument vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose.

Positionierung

- Die Positionierung in der Nähe von grossen Verstärkern kann Brummgeräusche zur Folge haben. Vergrößern Sie in diesem Fall den Abstand zwischen diesem Instrument und dem Verstärker.
- Die Aufstellung in der Nähe von Radios und Fernsehern kann deren Empfang beeinträchtigen.
- Schnurlose Telefone und Funktelefone können, sobald Sie in der Nähe des Instruments betrieben werden, Störgeräusche verursachen. Betreiben Sie daher Telefone nicht in der Nähe des Gerätes.
- Setzen Sie das Instrument keinen extremen Temperaturen aus (z.B. Sonneneinstrahlung, Heizkörper). Die Gehäuseoberfläche kann beschädigt werden. Dieses kann ebenfalls passieren, wenn das Instrument direkt mit einer starken Lichtquelle angestrahlt wird.
- Wenn das Gerät Temperaturunterschieden ausgesetzt war (z.B. nach einem Transport), warten Sie, bis sich das Instrument der Raumtemperatur angepasst hat, bevor Sie es einschalten, ansonsten können durch Kondensierungs-Flüssigkeit Schäden verursacht werden.gleichwertige Verpackung oder ein Flightcase.
- Dieses Instrument besitzt Gummifüße. Falls diese die Oberfläche z.B. eines Tisches verfärben könnten, legen Sie unter die Gummifüße ein Tuch o.ä.. Achten Sie aber gleichzeitig darauf, dass das Instrument nicht verrutschen kann.
- Stellen Sie keine Gefäße mit Flüssigkeit auf das Gerät und vermeiden Sie, dass das Gerät mit Sprühmitteln (z.B. Haarspray) Kontakt bekommt. Wischen Sie Feuchtigkeit mit einem trockenen Tuch ab.

Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes oder feuchtes, weiches Tuch. Verwenden Sie klares Wasser oder ein mildes neutrales Reinigungsmittel, und trocknen Sie die Oberfläche immer gründlich mit einem weichen Tuch.
- Verwenden Sie keinesfalls Benzin, Verdünnung, Alkohol oder ähnliche Mittel, da die Geräteoberflache verfärbt oder beschädigt werden kann.

Zusätzliche Hinweise

- Beachten Sie, dass beim Reparieren des Instrumentes alle User-Daten verloren gehen können. Wichtige Daten sollten Sie daher vorher überspielen bzw. sichern. Obwohl Roland bei Reparaturen versucht, mit User-Daten vorsichtig umzugehen, ist ein Datenerhalt bei Reparaturen oft nicht möglich.
- Auch während Ihrer Arbeit sollten Sie Ihre Daten regelmäßig sichern, damit bei einer Fehlbedienung bzw. einer Fehlfunktion Ihres Instrumentes die Daten nicht verloren sind.
- Sind interne oder extern gesicherte Daten verloren gegangen oder extern gesicherte Daten beschädigt, können diese nicht mehr wiederhergestellt werden. Roland übernimmt keine Haftung für eventuelle Datenverluste, die aufgrund einer solchen Situation auftreten können.
- Behandeln Sie das Gerät mit der notwendigen Sorgfalt, speziell die Bedienelemente und die Anschlussbuchsen, um Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen vorzubeugen.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.
- Wenn Sie Kabel verbinden oder abziehen, greifen Sie immer am Stecker und nicht am Kabel selbst, um Kurzschlüsse durch Beschädigungen des Kabels zu vermeiden.
- Stellen Sie die Lautstärke nicht zu hoch ein, und verwenden Sie bei Bedarf Kopfhörer. Stellen Sie auch bei Verwendung eines Kopfhörers die Lautstärke nicht zu hoch ein.
- Wenn Sie das Gerät transportieren möchten, verwenden Sie die Originalverpackung oder ein stabiles Tour-Hardcase.
- Verwenden Sie immer Kabel ohne eingebauten Widerstand. Wenn das Signal des Instrumentes über ein externes Verstärker-System ausgegeben werden soll, kann bei Verwendung von Kabeln mit integriertem Widerstand die Lautstärke reduziert werden.

Der MIDI IN/OUT-Anschluss

- Die Sounds des JM-5 können über MIDI IN angesteuert werden bzw. der JM-5 kann V-LINK-Informationen über MIDI OUT übertragen. Siehe "MIDI Direction" auf S. 57 und "Die V-LINK-Funktion" auf S. 72.

Zum JM-5 kompatible USB-Speichermedien

- Der JM-5 erlaubt den Betrieb mit USB Flash-Speichern, USB CD-ROM-Laufwerken und USB-Festplatten. Diese Speichermedien erhalten Sie über Ihren Roland Vertragspartner.
- Sie können USB-Festplatten anschließen, die eine höhere Speicherkapazität als 2TB besitzen, allerdings kann der JM-5 maxinal 2TB erkennen und verwenden. Mit FAT-32 formatierte Festplatten können sofort verwendet werden und müssen nicht zwangsläufig vorher mit dem JM-5 formatiert werden.
- Verwenden Sie möglichst USB-Speicher von Roland, da für diese ein einwandfreier Betrieb mit dem Gerät gewährleistet ist. Für die Verwendung anderer USB-Speicher kann keine Garantie für einen reibungslosen Betrieb übernommen werden.

Hinweise zu USB-Speichern

- Stecken Sie den USB-Speicher vorsichtig in den USB-Anschluss des JM-5 Wenden Sie keine Gewalt an.
- Berühren Sie nicht die elektrischen Kontakte des USB-Anschlusses. Achten Sie darauf, dass die Kontakte nicht verschmutzen.
- Beachten Sie die folgenden Hinweise bezüglich der Behandlung von USB-Speichern:
  - Um eine Beschädigung durch statische Elektrizität vorzubeugen, entladen Sie die statische Elektrizität durch Berühren eines metallischen Gegenstandes, bevor Sie den USB-Speicher berühren. Achten Sie dabei darauf, nicht einen Metall-Gegenstand anzufassen, der potentiell gefährlich ist (z.b. eine Gasrohrleitung).
  - Berühren Sie nicht die Kontakte des USB-Speichers.
  - Biegen Sie den USB-Speicher nicht, lassen Sie diesen nicht fallen, und setzen Sie den USB-Speicher keinen Erschütterungen bzw. Vibrationen aus.
  - Setzen Sie den USB-Speicher keinen Hitzestrahlungen aus (z.B. direktes Sonnenlicht in einem geschlossenen Raum).
  - Achten Sie darauf, dass der USB-Speicher nicht nass wird.
  - Der USB-Speicher darf nicht geöffnet bzw. modifiziert werden.
- In den USB-Anschluss darf nur ein USB-Speicher gesteckt werden.
- Verwenden Sie keine USB Hubs, sondern verbinden Sie den USB-Speicher immer direkt mit dem Gerät.

Hinweise zum Copyright

- Das Aufzeichnen, Vertreiben, Verkaufen, Verleihen, Aufführen oder Senden von geschütztem Audio- und Videomaterial (vollständig oder in Ausschnitten) unterliegt den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen und ist ohne Genehmigung des Copyright-Inhabers nicht gestattet. Dieses Gerät besitzt keinen SCMS-Kopierschutz, um die Arbeit mit eigenen Daten nicht unnötig zu erschweren. Beachten Sie dennoch immer die Copyright-Vorschriften, wenn Sie mit Copyright-geschützten Daten arbeiten möchten.
- Verwenden Sie dieses Gerät nicht mit per Copyright geschützten Audiodaten, wenn Sie keine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen. Roland übernimmt keine Haftung für Forderungen, die sich auf Grund der Verletzung der Copyright-Bestimmungen ergeben können. Wenn Sie Copyright-geschütztes Material für Ihre Arbeit verwenden möchten, z.B. für die Veröffentlichung einer kommerziellen CD, befragen Sie einen Copyright-Spezialisten oder lesen Sie entsprechende Fach-Publikationen.

Hinweise zu Bilddaten

- Der JM-5 kann die folgenden Bilddaten importieren bzw. laden:
  - JPG-Dateien, max. Größe: 4 MB
  - Max. Bildauflösung: 4096 Pixel, max. Höhe: 3072 Pixel. Empfohlen wird die Verwendung des Formates 512 x 384 oder 1024 x 768.
  - Wenn Sie die JPG-Dateien sichern, verwenden Sie immer das "Baseline"-Format, **nicht** das "Progressive"-Format.
  - Falls aufeinander folgende Bilder unterschiedliche Größen besitzen, ist der Bildübergang eventuell nicht störungsfrei.

Hinweise zu Audiodaten

- Der JM-5 kann die folgenden Audiodaten abspielen:
  - WAV-Format
  - 16-bit linear
  - Sampling Rate; 44.1kHz
  - Stereo/mono
- mp3-Daten:
  - MPEG-1 Audio Layer 3
  - Sampling-Frequenz: 8/11.025/12/16/22.05/24/32/44.1/48kHz
  - Bit Rate: 32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps, VBR (variable Bit Rate)

Unterstützte MIDI Files

- Standard MIDI File-Formate 0/1, .kar files

---

2. Eigenschaften

Audio Player
Der JM-5 kann Audiodaten der Formate "mp3" und "WAV" sowie SMF-Daten direkt von einem USB-Speicher abspielen.

Mikrofon-Anschlüsse
Der JM-5 besitzt zwei Mikrofoneingänge, Vokaleffektfe sowie einen Videoausgang, über den Songtexte und Akkordsymbole auf einem externen Monitor angezeigt werden können - perfekt für alle Arten von Karaoke-Anwendungen.

"Karaoke together"
Wenn Sie den JM-5 mit einem Fernseher bzw. Projektor verbinden, können Sie entweder die Songtexte bzw. eine zum Song passende Bild-Präsentation anzeigen lassen.

Bei Songs, deren Gesang in der Mitte des Stereofeldes liegt, können Sie mithilfe der "Center Cancel"-Funktion den im Song enthaltenen Gesang ausblenden und den Gesang selber ausführen. Alternativ können Sie spezielle Karaoke-Versionen von Songs kommerziell erwerben und mit dem JM-5 abspielen (diese Songs müssen ein Format besitzen, das der JM-5 erkennen kann).

Verschiedene Spieleffekte für den Gesang
Außér den beiden Mikrofonanschlüssen besitzt der JM-5 einen AUDIO IN-Anschluss, an den Sie z.B. einen mp3- oder CD-Player anschließen können.

Sie können Ihrem Gesang eine automatische Harmoniestimme sowie Echo- und Halleffekte hinzufügen. Sie können Ihre Gesangs- oder Sprechstimme auch verfremden, wie z.B. "Roboterstimme".

Playlist-Funktion
Sie können Songs in einer gewünschten Reihenfolge vorprogrammieren und müssen diese dann nicht mehr aufwändig manuell suchen.

Cover-Funktion für Standard MIDI Files
Sie können für Standard MIDI Files auf Knopfdruck verschiedene Instrumentierungen auswählen (Beispiel: ein Volkslied wird anstelle mit volkstümlichen Klängen mit Rock Band-Sounds gespielt). Sie können aus 30 Voreinstellungen auswählen.

Song Makeup Tools für Standard MIDI files
Sie können die Songdaten modifizieren, ohne sich mit der MIDI-Technik auskennen zu müssen.

Multi-Effekte für Standard MIDI Files
Der JM-5 besitzt drei Multieffekt-Prozessoren (MFX A, B, und C) für die über Standard MIDI Files abgespielten Sounds.

USB-Player für Standard MIDI Files und Audiodaten
Der JM-5 kann Standard MIDI Files (SMF), mp3- und WAV-Daten direkt von einem USB-Speicher abspielen.

Ab Werk ist dem JM-5 einRoland M-UF2G USB Stick (2GB) beigefügt, auf den Sie Ihre Songdaten vom Rechner kopieren und dann mit dem JM-5 abspielen können.

USB Audio Recorder
Sie können mit dem JM-5 Spieldaten als Audiodateidirekt auf den USB-Speicher als WAV-Datei aufzeichnen. Sie können diese Daten entweder direkt mit dem JM-5 abspielen oder über USB auf einen Rechner übertragen.

Integriertes MIDI-Soundmodul
Die Sounds des JM-5 können über MIDI angesteuert werden (über ein MIDI-Keyboard, von einer Sequenzer-Software etc.). Dafür stehen drei Parts zur Verfügung, d.h., Sie können bis zu drei verschiedene Sounds gleichzeitig über MIDI spielen. Für das Abspielen von Standard MIDI File-Songdaten stehen 16 "Song Parts" zur Verfügung.

Inhalt

3. Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Die Bedienoberfläche



① **USB Memory-Anschluss**
Hier wird der USB-Speicher (wie z.B. der beigefügte Roland M-UF2G) angeschlossen.

Note: Verwenden Sie keine USB Hubs, sondern schließen Sie einen USB-Speicher immer direkt an.

NOTE
Verwenden Sie vorzugsweise die von Roland empfohlenen USB-Speicher.

② **BACKING-Regler**
Dieser Regler steuert die Lautstärke-Balance zwischen Song-Wiedergabe und dem Eingangssignal (Mikrofone, Gitarre, externe Audiogeräte).

③ **MASTER VOL-Regler**
Dieser Regler steuert die Gesamtlautstärke des JM-5 (alle über die OUTPUT-Anschlüsse ausgegebenen Signale) sowie die Lautstärke des angeschlossenen Kopfhörers.

④ **Kopfhöreranschluss**
Hier können Sie einen Stereo-Kopfhörer anschließen (Roland RH-Serie).

⑤ **Display**
Im Display werden Informationen wie z.B. Songtexte dargestellt.

⑥ **USB MEMORY-Taster**
Ruft eine Datenliste des auf dem am JM-5 angeschlossenen USB-Speichers auf.

⑦ **MENU-Taster**
Ruft die Menu-Seite auf, von der Sie verschiedene Funktionen abrufen können. In Verbindungf mit dem [EXIT]-Taster werden die Demo Songs des JM-5 abgespielt.

⑧ **EXIT-Taster**
Mit diesem Taster wird das aktuelle Display verlassen und wieder das Haupt-Display angewählt.

⑨ **MIC1 und MIC2-Regler**
Die [MIC1]- und [MIC2]-Regler steuern die Lautstärke der an denMIC 1- bzw. MIC 2-Buchsen angeschlossenen Mikrofone.

⑩ **SPACE ECHO-Regler**
Schaltet den Echo-Effekt für die Mikrofonsignale ein bzw. aus. Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, werden die einzelnen Parameter des Echoeffektes angezeigt. In Verbindung mit dem [VOCAL EFFECT]-Taster wird der TALK-Modus aktiviert (Seite 24).

⑪ **VOCAL EFFECT-Taster**
Schaltet die Vokaleffekte ein. Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, werden die einzelnen Parameter des Vokal-Effektes angezeigt (Seite 25). In Verbindung mit dem [SPACE ECHO]-Taster wird der TALK-Modus aktiviert (Seite 24).

⑫ **AMBIENCE-Regler**
Steuert die Lautstärke bzw. den Anteil des Ambience-Effektes (Raumhall) für die Mikrofonsignale.

⑬ **CURSOR/VALUE-Rad**
Bewegt den Cursor im Display, um Parameter auszuwählen bzw. stellt den Wert eines der Parameter ein. Durch Drücken des Reglers werden Parameter im Display selektiert.

⑭ **[■]-Taster (Stop)**
Stoppt das Playback des aktuell gewählten Songs und wählt gleichzeitig den Anfang eines Songs an.

⑮ **[►/II]-Taster (Play/Pause)**
Unterbricht das Playback eines Songs bzw. setzt das Playback fort.

⑯ **MELODY MUTE-Taster**
Mit diesem Taster wird die Melodiestimme eines Standard MIDI File stummgeschaltet bzw. für eine Audiodatei (WAV oder mp3) das Signal in der Mitte des Stereofeldes (z.B. der Gesang) ausgeblendet, so dass Sie dann die Melodie selber singen können.

Wenn Sie diesen Taster gedrückt halten, wird die "Melody Mute"-Seite geöffnet.

⑰ **[◄◄] (Rewind) und [►►] (Fast-Forward)-Tasters**
Mit diesen Tastern wird die aktuelle Songposition zurück- bzw. vorwärts versetzt.

⑱ **REC-Taster**
Aktiviert die Audioaufnahme.

⑲ **CONTROL KEY-Taster**
Dieser Taster ermöglichet die Transponierung von MIDI Files, Audiosongs und das über den AUDIO IN-Anschluss eingehende Audiosignal. Wenn die Anzeige des [KEY]-Tasters erloschen ist, werden die Songdaten mit ihrer originale Tonhöhe abgespielt.

⑳ **CONTROL TEMPO-Taster**
Diese Taster ermöglichen das Verlangsamen bzw. Beschleunigen des Tempos des aktuell gewählten MIDI- oder Audiosongs.

㉑ **PLAYLIST-Taster**
Ruft die "Playlist"-Funktion auf (Seite 36).

㉒ **NEXT-Taster**
Wählt den jeweils nachfolgenden Song der Playlist aus und aktiviert gleichzeitig sowohl das Ausblenden des aktuell spielenden Songs als auch das Einblenden des neu gewählten Songs. Dieses funktioniert auch mit Songs, die direkt von einem USB-Speicher abgespielt werden.

㉓ **FINDER-Taster**
Ermöglicht das Suchen&Finden von Songs und Bilddaten.

Die Rückseite



① **POWER-Schalter**
Schaltet das Instrument ein bzw. aus (Seite 17).

② **DC IN-Anschluss**
Hier wird der beigefügte AC-Adapter (PSB-1U) angeschlossen (Seite 14).

③ **MIC2-Anschluss**
An diesen Combo-Anschluss können Sie ein Mikrofon mithilfe eines XLR- oder Klinkenkabels anschließen.

④ **MIC1-Anschluss**
An diesen Combo-Anschluss können Sie ein Mikrofon mithilfe eines XLR- oder Klinkenkabels anschließen. Für das Signal dieses Mikrofons kann die Harmonie-Funktion eingesetzt werden.

Außerdem besitzt dieser Anschluss eine Phantomspeisung (Seite 27).

NOTE

Der symmetrische Combo-Anschluss (XLR und Klinke) dieses Instrumentes besitzt die nachfolgend gezeigte Pin-Belegung. Stellen Sie sicher, dass die externen Geräte, die mit diesem Instrument verbunden werden, die gleiche Pin-Belegung besitzen.



⑤ **INPUT (STEREO)-Anschluss**
Hier können Sie ein externes Audiogerät (CD/mp3 Player, Synthesizer, etc.) anschließen. Der Anschluss ist "Miniklinke stereo". Verwenden Sie dafür z.B. ein Kabel mit den Steckern "Miniklinke stereo <-> Cinch/Cinch", bei Bedarf mit Cinch/Klinke-Adaptern.

NOTE

Die Lautstärke des Audio-Eingangssignals kann mit dem Parameter “Audio In Level” eingestellt werden (Seite 57).

⑥ **AUDIO OUTPUT R & L/MONO-Anschlüsse**
Über diese Anschlüsse wird das Gesamtsignal des JM-5 ausgegeben, inkl. des in den JM-5 geleiteten Audio-Eingangssignals.

NOTE

Verkabeln Sie für den Monobegtrieb nur den L/MONO-Anschluss.

⑦ **VIDEO OUTPUT-Anschluss**
Hier können Sie einen Video-Monitor bzw. einen Fernseher anschließen, der einen Videoeingang besitzt.

NOTE

Wählen Sie das passende Bildformat aus (PAL oder NTSC) (Seite 56).

⑧ **MIDI IN/OUT-Anschluss**
Dieser Anschluss kann entweder MIDI-Daten senden (OUT) oder empfangen (IN) (Seite 62). Der JM-5 kann V-LINK-Informationen übertragen (Seite 72).

NOTE

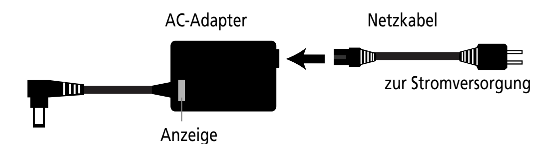
Lesen Sie dazu den Abschnitt “MIDI Direction” auf S. 57.

⑨ **COMPUTER-Anschluss**
Über diesen Anschluss können Sie den JM-5 mit einem Rechner verbinden (Seite 69) und MIDI-Daten austauschen.

4. Vorbereitungen

Anschließen des AC-Adapters

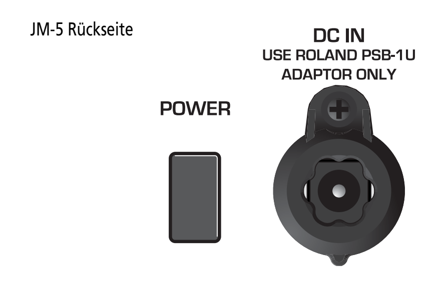
1. **Drehen Sie den [MASTER VOL]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke).**
2. **Verbinden Sie das Netzkabel mit dem AC-Adapter.**



NOTE

Das Netzkabel kann je nach Land unterschiedlich aussehen.

3. **Schließen Sie den AC-Adapter an die DC IN-Buchse des JM-5 an.**



4. **Verbinden Sie das Netzkabel mit einer Steckdose.**
   Wenn die verwendete Steckdose Strom führt, leuchtet die Anzeige am AC-Adapter auf.

   Note: Verwenden Sie mit diesem Gerät immer nur den beigefügten AC-Adapter (PSB-1U). Achten Sie auf eine korrekte und stabile Stromversorgung. Verwenden Sie den AC-Adapter nicht mit anderen Geräten. Benutzen Sie für dieses Gerät kein anderes Netzteil als als den beigefügten AC-Adapter.

NOTE

Wenn Sie den JM-5 längere Zeit nicht verwenden, trennen Sie den AC-Adapter von der Steckdose.

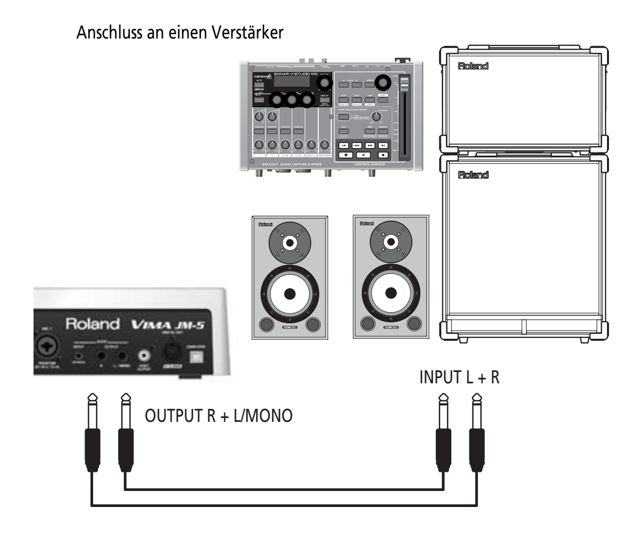
Anschließen an ein Verstärkersystem oder Mixer

Da der JM-5 keine eigenen Lautsprecher besitzt, müssen Sie ein Verstärkersystem bzw. ein Mischpultsystem oder einen Kopfhörer verwenden, um den Sound zu hören.

NOTE

Regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie neue Kabelverbindungen vornehmen. Damit beugen Sie eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen empfindlicher Komponenten (z.B. Lautsprecher) vor.

1. **Drehen Sie den [MASTER VOL]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke).**
2. **Schalten Sie alle Geräte, die mit dem JM-5 verbunden Sie, aus.**
3. **Verbinden Sie die OUTPUT-Buchsen des JM-5 mit den Eingangsbuchsen des Verstärkersystems bzw. Mixers.**
   Externe Audiogeräte können an den INPUT (STEREO)-Anschluss des JM-5 angeschlossen werden.



Verwenden Sie für den Anschluss am JM-5 zwei unsymmetrische Monokabel.

NOTE

Benutzen Sie keine Audiokabel mit integriertem Widerstand, da durch diese die Lautstärke deutlich reduziert würde. Befragen Sie im Zweifelsfall den Hersteller der verwendeten Kabel.

Anschließen eines Mikrofons

Schließen Sie Mikrofone (z.B. Roland DR-Serie) an die MIC 1- bzw. MIC 2-Anschlüsse an.



Wenn Sie nur ein Mikrofon verwenden, benutzen Sie den MIC 1-Anschluss. Für diesen stehen auch die Vokaleffekte und die Harmoniefunktion zur Verfügung.

NOTE

Wenn Sie ein Kondensator-Mikrofon am MIC 1-Anschluss angeschlossen haben, prüfen Sie, ob Sie die Phantomspeisung einschalten müssen (Seite 27).

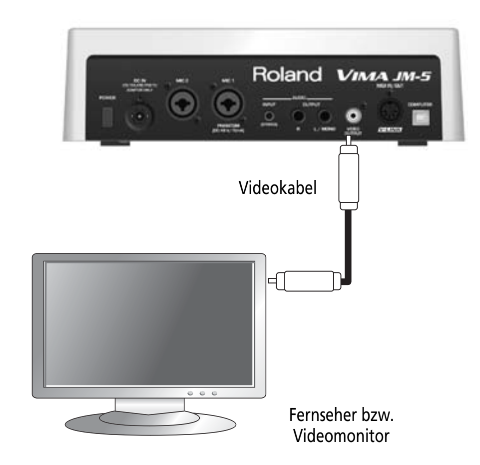
■ Hinweise zur Verwendung von Mikrofonen

- Regeln Sie die Lautstärke des Instrumentes auf Minimum, bevor Sie ein Mikrofon anschließen, da ansonsten ein lautes Geräusch in den Lautsprechern auftreten kann, wenn Sie das Mikrofon anschließen.

  Wenn ein Pfeifgeräusch (eine Rückkopplung) auftritt, gehen Sie wie folgt vor:

- Verändern Sie die Richtung des Mikrofons zu den Lautsprechern.
- Vergrößern Sie den Abstand zwischen Mikrofon und Lautsprechern.
- Verringern Sie die Lautstärke.

Anschluss an einen Fernseher bzw. Video-Monitor



1. **Regeln Sie die Lautstärke aller Geräte auf Minimum. und schalten Sie den JM-5 und den zu verwendenden Fernseher bzw. Video-Monitor aus.**
2. **Verbinden Sie die VIDEO OUTPUT-Buchse des JM-5 mit der entsprechenden Eingangsbuchse am Fernseher bzw. Video-Monitor.**
3. **Schalten Sie den JM-5 ein (siehe S. 17).**
4. **Schalten Sie den Fernseher bzw. Video-Monitor ein.**
5. **Stellen Sie, falls notwendig, das Bildsystem (PAL/NTSC) und das Bildformat ein (siehe S. 56).**

Anschließen eines externen Audiogerätes

Sie können an den INPUT (STEREO)-Anschluss des JM-5 ein externes Audiogerät wie z.B. einen mp3-Player anschließen.

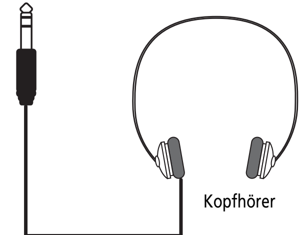


Sie können die Lautstärke des externen Audiogerätes mit dem Parameter "Audio In Level" einstellen (siehe S. 57).

Für das Audio-Eingangssignal kann die "Center Cancel"-Funktion eingesetzt (siehe "Audio In Center Canc" auf S. 57) und transponiert werden (siehe "Audio In Transpose" auf S. 57).

Anschließen eines Kopfhörers





1. **Schließen Sie einen Stereokopfhörer an den (🎧)-Anschluss an der Vorderseite des JM-5 an.**
   Die Ausgabe des Audiosignals über die JM-5 OUTPUT-Anschlüsse wird dadurch **NICHT AUTOMATISCH ABGESCHALTET!** Sie müssen, wenn das Signal nach aussen nicht hörbar sein soll, dann das Verstärkersystem auf minimale Lautstärke regeln oder ausschalten.
2. **Stellen Sie mit dem JM-5 [MASTER VOL]-Regler die Kopfhörerlautstärke ein.**

■ Hinweise zu Kopfhörern

- Behandeln Sie Kopfhörer immer mit der gebotenen Sorgfalt. Ziehen Sie nicht am Kopfhörerkabel.
- Regeln Sie am Gerät die Lautstärke auf Minimum, bevor Sie den Kopfhörer anschließen, ansonsten kann durch Signalspitzen der Lautsprecher im Kopfhörer beschädigt werden.
- Regeln Sie die Lautstärke nicht zu hoch, da sowohl Ihr Gehör beeinträchtigt als auch der Lautsprecher im Kopfhörer beschädigt werden kann.
- Verwenden Sie Stereokopfhörer mit einem Stereo-Miniklinken-Stecker.

Befestigen des JM-5 auf dem Ständer PDS-10

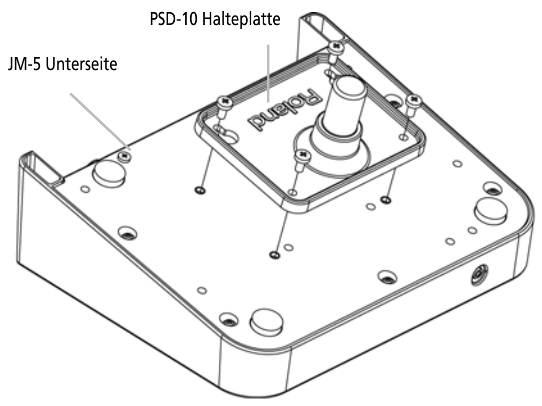
Sie können den JM-5 auf einem Ständer wie den Roland PDS-10 befestigen. Verwenden Sie dafür ausschließlich die dem JM-5 beigefügten [M5x8]-Schrauben.

NOTE

Drehen Sie die 4 Schrauben nur in die Gewinde auf der Unterseite des JM-5, wenn Sie die Halteplatte des PDS-10 Ständers damit befestigen möchten.

NOTE

Der PDS-10 Ständer sollte nicht höher als auf ca. 1 Meter gestellt werden.



Hinweis
Verwenden Sie nur die zum JM-5 gehörenden Schrauben.

Rechts sehen Sie eine Abbildung, wie der JM-5 auf dem PDS-10 Ständer befestigt ist.



- Lesen Sie bei Bedarf auch die Anleitung des PDS-10 Ständers.
- Wenn Sie den JM-5 umdrehen, legen Sie ihn immer auf einen weichen Untergrund (z.B. Kissen), damit die Bedienelemente nicht beschädigt werden.

NOTE

Lassen Sie den JM-5 nicht fallen.

Ein- und Ausschalten

Schalten Sie die Geräte immer in der angegebenen Reihenfolge ein, um eventuellen Fehlfunktionen vorzubeugen.

NOTE

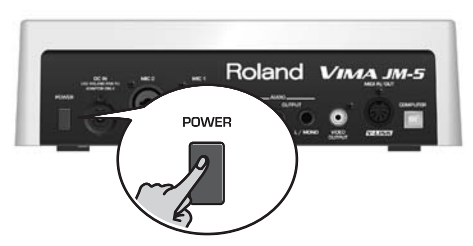
Ein am JM-5 angeschlossener USB-Speicher darf während eines Datenzugriffs nicht abgezogen werden, ansonsten können Daten beschädigt werden.

Einschalten

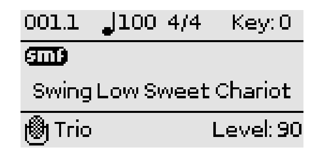
1. **Stellen Sie sicher, dass das externe Verstärkersystem entweder ausgeschaltet oder dessen Lautstärke auf Minimum geregelt ist.**
2. **Regeln Sie den [MASTER VOL]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke).**



3. **Halten Sie den [POWER]-Schalter so lange gedrückt, bis die Anzeige “Starting Up...” im Display erscheint.**



Kurz danach erscheint das Haupt-Display des JM-5, und das Gerät ist betriebsbereit.



NOTE

Nach dem Einschaltvorgang und Überbrücken der internen Schutzschaltung (dieses dauert einen kurzen Moment) erscheint das Haupt-Display, und der JM-5 ist dann einsatzbereit.

4. **Schalten Sie das externe Verstärkersystem ein, oder schließen Sie einen Kopfhörer an (siehe S. 16).**
5. **Stellen Sie mit dem [MASTER VOL]-Regler die gewünschte Lautstärke ein.**

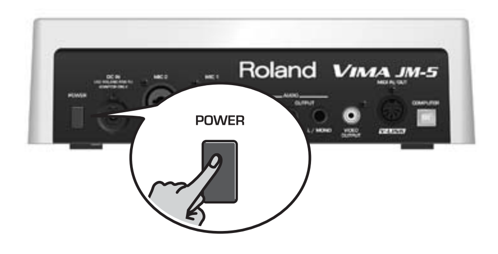
Ausschalten

1. **Drehen Sie den [MASTER VOL]-Regler ganz nach links (minimale Lautstärke).**

NOTE

Schalten Sie den JM-5 nie aus, während das Playback bzw. die Aufnahme läuft oder von der Festplatte bzw.einen USB-Speicher Daten gelesen bzw. auf diese(n) geschrieben werden, ansonsten können nach dem nächsten Einschalten Fehlfunktionen auftreten.

2. **Schalten Sie das externe Verstärkersystem aus.**
3. **Drücken Sie den JM-5 [POWER]-Schalter, um das Gerät auszuschalten.**
   Die Anzeige im Display erlischt.



NOTE

Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, müssen Sie nach Ausschalten das Netzkabel aus der Steckdose ziehen. Siehe “Anschließen des AC-Adapters” auf S. 14.

Die Demo-Wiedergabe des JM-5

Der JM-5 besitzt eine Demo-Wiedergabe, welche sowohl Audiodaten abspielt als auch visuelle Elemente auf einem externen Videomonitor darstellen kann.

NOTE

Um die Bilder zu sehen, müssen Sie einen externen Videomonitor anschließen. Siehe "Anschluss an einen Fernseher bzw. Video-Monitor" auf S. 15.

1. **Drücken Sie gleichzeitig die beiden Taster [MENU] und [EXIT].**



2. Der JM-5 spielt einen Song ab, und auf dem externen Videomonitor werden die Eigenschaften des JM-5 beschrieben.
3. **Um die Demo-Wiedergabe zu stoppen, drücken Sie den [EXIT]-Taster.**

NOTE

Alle Rechte vorbehalten. Bitte beachten Sie die gesetzlichen Copyright-Vorschriften.

NOTE

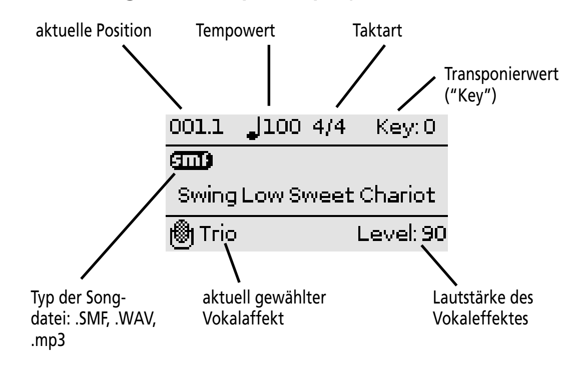
Die Spieldaten der Demo Songs werden nicht über USB-MIDI ausgegeben.

5. Grundsätzliche Bedienung des JM-5

Die Display-Anzeige und die Funktion des Cursors

In diesem Abschnitt wird das Haupt-Display des JM-5 display und die Navigation im Menu erklärt.

Die Anzeige im Haupt-Display



Auswählen eines Display-Fensters und eines Parameters

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



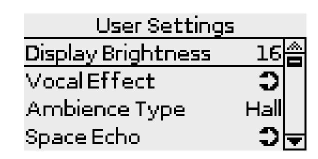
Im Display erscheint:



Das Pfeil-Symbol auf der rechten Seite bedeutet, dass weitere Display-Seiten anwählbar sind.

2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Parametergruppe aus.**
Beispiel: "User Settings".
3. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad ("PUSH"), um die "User Settings"-Parameter anzeigen zu lassen.**

Im Display erscheint:



Hier können Sie nur eine Einstellungen direkt verändern: "Display Brightness". Die anderen Parameter sind in weiteren Untermenus zu finden (das Pfeil-Symbol weist auf weitere Untermenus hin).

4. **Um weitere Menu-Seiten anzuwählen, gehen Sie wie folgt vor:**

(a) Drücken Sie den [EXIT]-Taster einmal, um die "Menu"-Seite anzuwählen.
(b) Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Parametergruppe aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die einzelnen Parameter dieser Gruppe aufzurufen.
(c) Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

6. Abspielen von Songs

Der JM-5 kann Songdaten der Formate mp3, WAV (Audio) und SMF (Standard MIDI File) direkt von einem externen USB-Speicher abspielen.

Der verwendete USB-Speicher sollte mit dem JM-5 formatiert werden, bevor Sie diesen an Ihren Rechner anschließen und Songdaten auf den USB-Speicher kopieren (siehe Seite 70).

Audiodaten (mp3 und WAV) können mithilfe eines Rechners auf eine CD gebrannt werden. Standard MIDI Files dagegen beinhalten nur Steuerdaten für MIDI-Klangerzeuger (wie die des JM-5). Dieses ist auch der Grund, warum einige Funktionen nur für Standard MIDI Files und andere Funktionen nur für Audiodaten zur Verfügung stehen.

NOTE

Ein am JM-5 angeschlossener USB-Speicher darf während eines Datenzugriffs nicht abgezogen werden, ansonsten können Daten beschädigt werden.

Abspielen von Songs eines USB-Speichers

1. **Schließen Sie den JM-5 an ein Verstärkersystem an bzw. schließen Sie einen Kopfhörer am JM-5 an, und schalten Sie dann den JM-5 ein (siehe S. 17).**
2. **Schließen Sie den USB-Speicher am USB-Anschluss des JM-5 an.**



3. **Drücken Sie den [USB MEMORY]-Taster.**



Ein Display ähnlich des Folgenden erscheint:



NOTE

Wenn Sie nach Einschalten des JM-5 das erste Mal einen USB-Speicher anschließen, erscheint diese Display-Seite automatisch, und Sie können Schritt (3) ignorieren.

4. **Wählen Sie den gewünschten Song mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**



Die Anzeige des [USB MEMORY]-Tasters leuchtet.

5. **Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Playback zu starten.**



6. **Drücken Sie erneut den [►/II]-Taster, um das Playback zu unterbrechen. Drücken Sie wiederum den [►/II]-Taster, um das Playback fortzusetzen.**

7. **Drücken Sie den [■]-Taster, um das Playback zu stoppen und wieder den Anfang des Songs anzuwählen.**



8. **Wählen Sie mit den [◄◄]/[►►]-Tastern die gewünschte Songposition aus.**
9. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt, um wieder das Haupt-Display anzuwählen, in dem alle wichtigen Informationen des aktuell gewählten Songs angezeigt werden.**

Wenn der gewünschte Song oder Ordner im Display nicht sichtbar ist

■ **Auf- und Abwärts scrollen**
Wenn sich auf dem Speichermedium bzw. im ausgewählten Ordner so viele Daten befinden, dass diese nicht gleichzeitig im Display angezeigt werden können, können Sie mit dem Drehregler die Liste auf- und abwärts scrollen.



■ **Wenn sich eine Datei in einem Ordner befindet**
Wählen Sie den gewünschten Ordner mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um den Ordner zu öffnen.



Wählen Sie die gewünschte Datei mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad) aus.

Um wieder zur nächst höheren Ebene zurück zu kehren, drücken Sie den the [EXIT]-Taster.

Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Unterstützte Songformate

Der JM-5 kann die nachfolgend beschriebenen Songformate abspielen.

Note: Audiodaten im AIFF-Format werden nicht unterstützt.

Dateityp	Beschreibung
SMF	Standard MIDI Files, Formate 0 /1 .kar files
mp3 mp3+CDG	• MPEG-1 Audio Layer 3 • Sampling-Frequenz: 44.1kHz • Bit Rate: 32/40/48/56/64/80/96/112/128/160/192/224/256/320kbps*, VBR (variable Bit Rate) (*) 320kbps steht für "mp3+CDG" nicht zur Verfügung.
WAV	• 16-bit linear • Sampling-Frequenz: 44.1kHz • Stereo/mono
VIMA TUNES (CD-ROMs mit VIMA-Songdaten)	Sie können am EXTERNAL MEMORY-Anschluss des JM-5 ein USB CD-Laufwerk anschließen und darüber CD-ROMs mit VIMA TUNES abspielen. Während des Song-Playbacks wird auf einem am JM-5 angeschlossenen Videomonitor eine zum Song zugehörige Bild-Präsentation dargestellt.
Music CDs	Sie können am EXTERNAL MEMORY-Anschluss des JM-5 ein USB CD-Laufwerk anschließen und darüber handelsübliche Audio-CDs abspielen.

7. Singen und Spielen zum Song-Playback

Sie können an den JM-5 zwei Mikrofone anschließen und zu den Songs singen.

Vorbereitungen

1. Stellen Sie die [MIC 1]- und/oder [MIC 2]-Regler auf minimale Lautstärke.



Auch wenn Sie das Mikrofon wieder entkabeln, sollten Sie vorher immer die Lautstärke auf Minimum stellen.

2. Schließen Sie das Mikrofon an (siehe S. 15).

Anschluss	Beschreibung
MIC 1	Dieses Mikrofonsignal kann mit Harmony-Effekt versehen (siehe S. 25) und (bei einem entsprechenden Kondensator-Mikrofon) mit einer Phantomspeisung versorgt werden (siehe S. 27).
MIC 2	Anschluss für ein zweites Mikrofon, allerdings ohne Harmony-Effekt und ohne Phantomspeisung.

3. Singen bzw. sprechen Sie in das Mikrofon, und drehen Sie den [MIC 1]- bzw. [MIC 2]-Regler nach rechts, bis die gewünschte Lautstärke erreicht ist.
Achten Sie darauf, dass das Signal nicht verzerrt.

NOTE

Stellen Sie mit dem [MASTER VOL]-Regler. die gewünschte Gesamtlautstärke ein.

4. Wählen Sie den gewünschten Song aus (Seite 20).

5. Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Playback zu starten.

6. Singen bzw. sprechen Sie in das Mikrofon.

7. Stellen Sie mit dem [BACKING]-Regler das Lautstärkeverhältnis zwischen Mikrofonsignal und Songpegel ein.



8. Um das Playback zu stoppen und wieder den Anfang des Songs anzuwählen, drücken Sie den [■]-Taster.



Hinzufügen von Effekten für das Mikrofonsignal

Hinzufügen von Hall für den Gesang

Sie können den MIC 1- und MIC 2-Signalen einen Halleffekt hinzufügen.

1. **Singen bzw. sprechen Sie in das Mikrofon, und stellen Sie die Hall-Lautstärke mit dem [AMBIENCE]-Regler**
   Drehen nach rechts erhöht die Hall-Lautstärke, Drehen nach links verringert die Hall-Lautstärke.



Die eingestellte Effekt-Lautstärke gilt gleichermaßen für beide Mikrofonsignale (MIC 1 und 2).

■ Auswahl eines anderen Ambience-Effektes

NOTE

Diese Auswahl gilt gleichermaßen für beide Mikrofonsignale (MIC 1 und 2).

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**

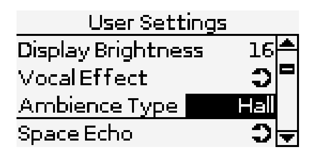


Im Display erscheint:



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “User Settings”, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**

3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Ambience Type”, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**



4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Effekt aus.**
   Die folgenden Einstellungen sind verfügbar:

Einstellung	Bedeutung
Hall	Der Hall einer Konzerthalle.
Studio	Der Hall eines Studioraumes.
Plate	Halleffekt, der durch die Reflektionen einer Metallplatte erzeugt wird.

5. **Stellen Sie mit dem [AMBIENCE]-Regler die gewünschte Hall-Lautstärke ein.**
6. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

Hinzufügen eines Space Echo-Effektes

Sie können den MIC 1- und MIC 2-Signalen auch einen Space Echo-Effekt hinzufügen. Drücken Sie dafür den [SPACE ECHO]-Taster, um den Effekt entweder ein- oder auszuschalten.



■ Verändern der Einstellungen

Das Roland SPACE ECHO RE-201 Tape Echo wurde im Jahre 1974 vorgestellt und ist bis heute eines der bekanntesten und beliebtesten Echogeräte.



NOTE

Die eingestellte Effekt-Lautstärke gilt gleichermaßen für beide Mikrofonsignale (MIC 1 und 2).

Vorgang

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “User Settings”, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Space Echo”, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**

Space Echo
Repeat Rate 112
Intensity 106
Echo Level 82
[TEMPO]:Tap Tempo

NOTE
Alternative: Halten Sie den [SPACE ECHO]-Taster gedrückt.

4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.**
5. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Einstellung.**

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Repeat Rate	0~127	Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen des Echosignals. Je höher der Wert, desto häufiger wird das Signal wiederholt. Wenn Sie die Einstellungen ändern, während ein Audiosignal am Effekt anliegt, wird die Tonhöhe der Echosignale verändert.
Intensity	0 ~ 127	Bestimmt die Intensität des Echoeffektes. Je höher Wert, desto stärker ist der Effekt.
Echo Level	0~127	Bestimmt die Lautstärke des Echoeffektes. Je höher Wert, desto lauter ist der Effekt.

7. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster,um wieder die nächste höhere Ebene anzuwählen, und wiederholen Sie die Schritte (4)~(6) nach Bedarf.**
8. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

■ **Einstellen des Parameters “Repeat Rate” mithilfe der Tap Tempo-Funktion**

Wenn die “Space Echo”-Seite aufgerufen ist, blinkt der [TEMPO]-Taster im aktuellen Tempo, das für “Repeat Rate” eingestellt ist. Um den Echoeffekt schnell zum aktuellen Song-Tempo zu synchronisieren, drücken Sie den [TEMPO]-Taster mindestens 2x im Tempo des Songs.



mindestens 2x im aktuellen Song-Tempo drücken

Note: Durch Änderung der “Repeat Rate”-Einstellung mit der “Tap Tempo”-Funktion wird nicht die Tonhöhe der Sounds verändert.

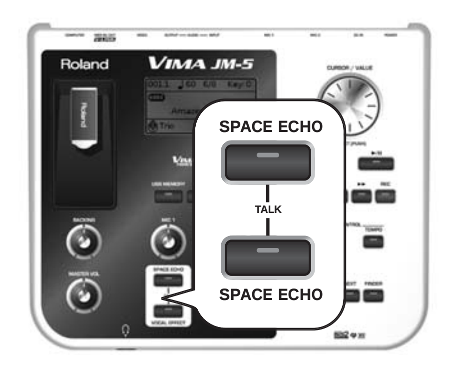


Während die “Space Echo”-Seite angezeigt wird, hat der Drücken des [TEMPO]-Tasters keinen Effekt auf das Songtempo, sondern nur auf die “Repeat Rate”-Einstellung.

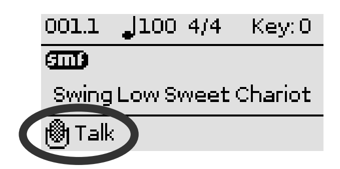
Talk

Die “Talk”-Funktion ist für Ansagen zwischen Song-Playbacks. Bei Einschalten dieser Funktion werden alle Effekte für das Mikrofon ausgeschaltet (außer dem Harmony-Effekt) und die Lautstärke des Song-Playbacks um ca. 40% reduziert.

1. **Drücken Sie gleichzeitig die Taster [SPACE ECHO] und [VOCAL EFFECT].**



Die Anzeigen beider Taster blinken, und die “Talk”-Funktion ist eingeschaltet. Zusätzlich erscheint in der untersten Zeile des Haupt-Displays die “Talk”-Anzeige:



2. **Um die “Talk”-Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneu gleichzeitig die Taster [SPACE ECHO] und [VOCAL EFFECT].**

Die Harmonie- und Stimmeneffekte

Diese Effekte sind nur für das Signal des MIC 1-Anschluss nutzbar.

Verändern der Stimme/Hinzufügen einer Harmoniestimme

Wenn Sie zu einem SMF Song oder einem Song einer "VIMA TUNES" CD-ROM singen, können Sie die Harmonie-Funktion nutzen.

Sie können den Harmonieeffekt auch während des Playback einer mp3- oder WAV-Datei nutzen, allerdings erfolgt keine automatische Anpassung der Harmoniestimme aufgrund eines Akkordes, sondern die Stimme wird abwärts bzw. aufwärts oktaviert (eine Oktave).

■ Vorbereitungen

1. **Schließen Sie das Mikrofon an den MIC 1-Anschluss auf der Rückseite des JM-5 an.**
2. **Halten Sie den [EXIT]-Taster solange gedrückt, bis dessen Anzeige nicht mehr blinkt und das Haupt-Display angewählt ist.**
3. **Drücken Sie den [VOCAL EFFECT]-Taster, um den Effekt zu aktivieren, und sprechen bzw. singen Sie in das Mikrofon.**



4. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "User Settings" → "Vocal Effect".**
5. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
   Im Display erscheint:

Vocal Effect
Type Trio
Harmony Level 90
Backing Choir Off
Backing Choir Level 80

NOTE
Alternative: Halten Sie den [VOCAL] EFFECT-Taster gedrückt.

6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den "Type"-Parameter aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**

Im Display erscheint:

Vocal Effect
Type Trio
Harmony Level 90
Backing Choir Off
Backing Choir Level 80

7. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad eine der folgenden Einstellungen:**

Einstellung	Beschreibung
Duet*	Eine Harmoniestimme wird hinzugefügt. Bei Abspielen einer Audiodatei wird der Stimme ein Signal eine Oktave tiefer hinzugefügt.
Trio*	Zwei Harmoniestimmen werden hinzugefügt: ein unterhalb und eine oberhalb der Singstimme. Bei Abspielen einer Audiodatei werden der Stimme zwei Signale hinzugefügt: eine Stimme in der Originaltonhöhe und eine weitere eine Oktave höher.
Trio2*	Zwei Harmoniestimmen werden hinzugefügt, beide oberhalb der Singstimme. Bei Abspielen einer Audiodatei werden der Stimme zwei Signale hinzugefügt: eine Stimme eine Oktave tiefer und einer weitere eine Oktave höher.
Quartet*	Drei Harmoniestimmen werden hinzugefügt. Bei Abspielen einer Audiodatei werden der Stimme drei Signale hinzugefügt: eine Stimme eine Oktave tiefer, eine Stimme eine Oktave höher und eine Stimme in der Originaltonhöhe.
Kids	Effekt "Kinderstimme"
Bear	Effekt "tiefe Stimme"
Robot	Effekt "Roboterstimme"
Duck	Effekt "Tierstimme Ente"
Alien	Effekt "Stimmenverfremdung"
Computer	Effekt "Computerstimme"
Female	Umwandlung "männliche Stimme" in "weibliche Stimme"
Male	Umwandlung "weibliche Stimme" in " männliche Stimme"
Pitch Correct	Die Tonhöhe des Mikrofonsignals wird gemäß der Melodie des SMF-Songs korrigiert. NOTE In diesem Fall ist das Mikrofonsignal erst hörbar, nachdem der Song gestartet wurde.

Einstellung	Beschreibung
Music File*	Die gesungenen Noten verwenden die Tonhöhen der Noten (bzw. Akkorde) der Spur 5 des Standard MIDI Files. **NOTE** Sie können auch eine andere Spur bzw. MIDI-Kanal auswählen (siehe “Music File Channel” auf S. 57).
Keyboard	Schließen Sie für diese Einstellung ein externes MIDI-Instrument an den MIDI IN/OUT-Anschluss des JM-5 an, stellen Sie den Parameter “MIDI Direction” auf “IN” (siehe S. 57) und den am externen MIDI-Instrument dessen MIDI-Sendekanal auf “16”. Die über MIDI gespielten Noten bestimmen die Harmoniestimmen, die dem Mikrofonsignal hinzugefügt werden.

Note: Nur die mit dem Symbol “*” gekennzeichneten Einstellungen erzeugen Harmoniestimmen.

NOTE

Die Klangfarbe der ersten vier Einstellungen “DUET, TRIO, TRIO2, QUARTET” wird durch den Parameter “B. Choir” bestimmt (siehe unten).

8. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, wählen Sie durch Drehen des Rads “Harmony Level” aus, und drücken Sie erneut das CURSOR/VALUE-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
9. **Stellen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad die Lautstärke des Harmonie-Effektes ein.**
10. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**
    Die neuen Einstellungen der beiden “Vocal Effect”-Parameter erscheinen in der untersten Display-Zeile:



■ Auswahl der Klangfarbe für die Harmoniestimmen (Backing Choir)

Für die vier Einstellungen “Duet”, “Trio”, “Trio 2” und “Quartet” können Sie bestimmen, mit welchem Klang die Harmoniestimmen erzeugt werden sollen.

1. **Drücken Sie den [MENU], und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “User Settings” → “Vocal Effect”.**
   Im Display erscheint:

Vocal Effect	
Type	Trio
Harmony Level	90
Backing Choir	Off
Backing Choir Level	80

NOTE

Alternative: Halten Sie den [VOCAL] EFFECT-Taster gedrückt.

2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den “Backing Choir”-Parameter, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
   Im Display erscheint:

Vocal Effect	
Type	Quartet
Harmony Level	110
Backing Choir	Gregorian
Backing Choir Level	80

3. **Wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad eine der folgenden Einstellungen:**

Einstellung	Beschreibung
Off	keine Chorstimme
Gregorian	Chor von Gregorianischen Mönchen
Gospel	Gospel-Chor
Classical	Klassik- bzw. Pop-Chor
Boys	Männer-Chor

4. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, wählen Sie durch Drehen des Rads den “Backing Choir Level”-Parameter aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
5. **Stellen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad die Lautstärke des Harmonie-Effektes ein.**
6. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**
   Die “Backing Choir”-Funktion ist damit aktiv und kann nun mit dem [VOCAL EFFECT]-Taster ein- bzw. ausgeschaltet werden (Dadurch wird auch der Stimmeneffekt aktiviert).
7. **Starten Sie das Song-Playback, und singen Sie in das am MIC 1-Anschluss angeschlossene Mikrofon.**

Einstellen des Equalizers und der Phantomspeisung für das Mikrofonsignal

Der JM-5 besitzt zwei Equalizer, jeweils einen pro MIC-Eingang. Für den MIC 1-Anschluss kann eine Phantomspeisung eingeschaltet werden, werden Sie an diesem ein Kondensator-MIkrofon angeschlossen haben, das eine Phantomspeisung benötigt.

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "User Settings" → "Mic Settings".**
   Im Display erscheint:

Mic Settings	
Mic 1 High	0 dB
Mic 1 Low	0 dB
Mic 1 Phantom	Off
Mic 2 High	0 dB

   Es stehen separate Parameter für "MIC 1" und "MIC 2" zur Verfügung.
2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Mic 1 High", und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
3. **Stellen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad die Lautstärke der hohen Frequenzen ein (Erhöhen: +1~+15, Verringern: –1~–15).**
4. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Einstellung zu bestätigen, wählen Sie durch Drehen des Rads die "Mic 1 Low"-Parameter aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
5. **Stellen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad die Lautstärke der tiefen Frequenzen ein (Erhöhen: +1~+15, Verringern: –1~–15).**
6. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Einstellung zu bestätigen, wählen Sie durch Drehen des Rads den "Mic 1 Phantom"-Parameter aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**

Mic Settings	
Mic 1 High	0 dB
Mic 1 Low	0 dB
Mic 1 Phantom	On
Mic 2 High	0 dB

7. **Wählen Sie durch Drehen des CURSOR/VALUE-Rads die gewünschte Einstellung (On: Phantomspeisung ein, Off: Phantomspeisung aus).**
   WICHTIGER HINWEIS: Wenn der Parameter "Mic 1 Phantom" auf "On" gestellt ist, darf das angeschlossene Kondensator-Mikrofon nicht abgezogen bzw. ein Kondensator-Mikrofon nicht angeschlossen werden. Stellen Sie den [MASTER VOLUME]-Regler auf minimale Lautstärke, bevor Sie ein Mikrofon entkabeln bzw. anschließen.
   Die Phantomspeisung des JM-5 beträgt +48V DC, 10mA.

NOTE
Wenn Sie ein Mikrofon verwenden, das keine Phantomspeisung benötigt, muss die Phantomspeisung ausgeschaltet sein, ansonsten können sowohl das Gerät als auch das Mikrofon beschädigt werden bzw. Fehlfunktionen auftreten.

NOTE
Die aktuelle Einstellung des "Mic 1 Phantom"-Parameters kann in den "User Settings" des JM-5 gesichert werden (siehe S. 58). Falls die Einstellung "On" gesichert wurde, erscheint immer nach Einschalten des JM-5 im Display die Meldung "Phantom Power On".

8. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Mic Settings"-Liste aufzurufen, und wiederholen Sie die Schritte (2)~(5), um die "Mic 2" Equalizer-Parameter einzustellen.**
9. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

Die Funktionen 'Melody Mute' und 'Center Cancel'

Mit dieser Funktion können Sie beim Abspielen von Audiodaten (WAV bzw. mp3) die Lautstärke des Signals in der Mitte des Stereofeldes (z.B. der Gesang oder ein Gitarren-Solo) auf ein Minimum reduzieren und im Idealfall sogar vollständig ausblenden. Bei Standard MIDI Files können Sie die Melodiestimme stummschalten.

1. **Drücken Sie den [MELODY MUTE] (CENTER CANCEL)-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.**
   Die "Melody Mute"- oder "Center Cancel"-Funktion ist eingeschaltet.



2. **Drücken Sie erneut den [MELODY MUTE] (CENTER CANCEL)-Taster, so dass die Taster-Anzeige erlischt.**
   Die "Melody Mute"- oder "Center Cancel"-Funktion ist ausgeschaltet.

Dateityp	Funktion	Beschreibung
SMF	Melody Mute	Ein Part des Standard MIDI Files wird stummgeschaltet (Voreinstellung: MIDI-Kanal 4).
Audio (mp3, WAV)	Center Cancel	Das Signal in der Mitte des Stereofeldes wird auf ein Minimum reduziert und im Idealfall sogar vollständig ausgeblendet.

Auswahl der Spur eines SMF-Songs, die stummgeschaltet werden soll

1. **Wählen Sie den gewünschten SMF-Song aus.**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie mit dem[CURSOR/VALUE]-Rad “User Settings” → “Melody Mute”.**
   Im Display erscheint:



NOTE
Alternative: Halten Sie den [MELODY MUTE] (CENTER CANCEL)-Taster gedrückt.

3. **Bewegen Sie den Cursor mit dem CURSOR/VALUE-Rad auf die gewünschte Spur.**
4. **Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um das Symbol in der untersten Zeile zu selektieren.**
5. **Wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad die gewünschte Einstellung.**

Display-Anzeige	
<keine Anzeige>	Die Spur wird abgespielt.
M	Die Spur ist stummgeschaltet (M = Mute).

6. **Wenn Sie die neue Einstellung sichern möchten, gehen Sie wie nachfolgend beschrieben vor.**
   Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “User Settings” → “Save User Settings”. Wählen Sie dann die Option “Yes” (siehe S. 58) und drücken Sie dann das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.

8. Weitere wichtige Funktionen

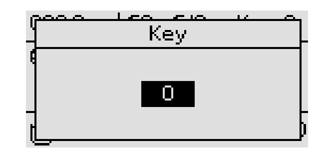
Verändern der Tonart (Key)

Mithilfe der"Key"-Funktion können Sie die Tonart einer Audio (WAV, mp3)- oder MIDI-Datei (SMF) transponieren.

1. **Drücken Sie den [KEY]-Taster.**



Im Display erscheint:



2. **Stellen Sie mit dem Rad den gewünschten Transponierwert ein.**
   Der Einstellbereich ist –6~5 (Halbtöne).
   Kurz nach der Einstellung verschwindet das Display-Fenster wieder.
   Wenn ein anderer Wert als "0" ausgewählt ist, leuchtet die Anzeige des [KEY]-Tasters.
3. **Um wieder die originale Einstellung zu wählen, halten Sie den [KEY]-Taster gedrückt.**
   Der Wert "0" wird wieder ausgewählt (= keine Transponierung).



In der Werksvoreinstellung beeinflusst diese Einstellung auch die Tonhöhe des Audio-Eingangssignals, das am INPUT (STEREO)-Anschluss anliegt. Lesen Sie dazu den Abschnitt "Audio In Transpose" auf S. 57.

Verändern des Abspieltempos eines Songs

Das Verändern des Abspieltempos beeinflusst nicht die Tonhöhe. Sie können das Tempo auch während der laufenden Wiedergabe verändern.

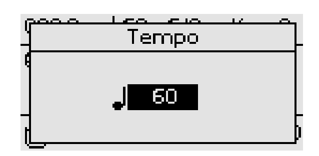
Diese Einstellung ist sowohl für Audio-Songs als auch Standard MIDI Files wirksam.

1. **Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.**



Das "Tempo"-Fenster wird angezeigt. Sie können hier folgende Einstellung vornehmen.

- Für SMF-Daten: ♩= 20~250BPM:



- Für Audio-Songs (WAV oder mp3): 75%~125% ("100%" entspricht der originalen Geschwindigkeit)



Kurz nach der Einstellung verschwindet das Display-Fenster wieder.

2. **Stellen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Tempo ein.**



Auf den Display-Seiten, wo der Tempowert nicht angezeigt wird, können Sie den [TEMPO]-Taster drücken, um ein Fenster zu öffnen, in dem der aktuelle Tempowert angezeigt wird.

3. **Um wieder das originale Tempo des Songs anzuwählen, halten Sie den [TEMPO]-Taster gedrückt.**

Aufnahme des eigenen Spiels als Audiodatei

Sie können alle mit dem JM-5 erzeugten Signale (Song-Playback, das eigene Spiel, Ihren Gesang, die Harmoniestimmen (siehe S. 25) und weitere Audiosignale als Audiodatei aufzeichnen.

Sie können zusätzlich die Ausgänge eines Mixers mit dem INPUT (STEREO)-Anschluss des JM-5 verbinden und auch die am Mixer anliegenden Signale mit dem JM-5 aufzeichnen.

Das Gesamtsignal wird im WAV-Audioformat direkt auf einem am JM-5 angeschlossenen USB-Speicher aufgenommen und kann mithilfe eines Rechners auf eine CD gebrannt werden.



Verwenden Sie für die Aufzeichung vorzugsweise den dem JM-5 beigefügten Roland USB-Speicher M-UF2G (2GB).

NOTE

Ein am JM-5 angeschlossener USB-Speicher darf während eines Datenzugriffs nicht abgezogen werden, ansonsten können Daten beschädigt werden.

Die Aufnahme

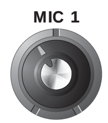
NOTE

Die folgenden Bedienschritte basieren darauf, dass der Parameter "REC Audio Sync" (Seite 57) aktiviert ist.

1. **Schließen Sie den USB-Speicher an.**
2. **Bereiten Sie alles für die Aufnahme vor.**
   - Wählen Sie den gewünschten Song aus.
   - Schließen Sie das Mikrofon und ggf. weitere Instrumente an.
   - Stellen Sie die Lautstärken und Effekte ein.
3. **Nehmen Sie die folgenden Einstellungen vor (Empfehlungen):**

Regler/Parameter	Beschreibung
BACKING	Wählen Sie die "11 Uhr"-Position.
MIC1 (or MIC2)	Wählen Sie die "11 Uhr"-Position.
Harmony Level	Stellen Sie "90" ein.

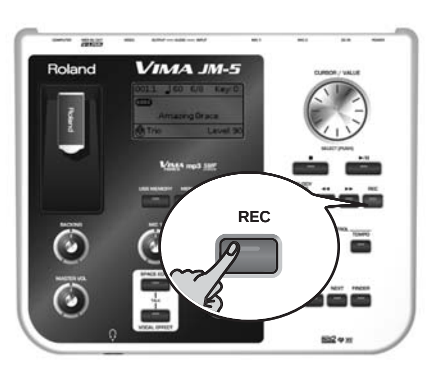
Die "11 Uhr"-Position entspricht der folgenden Einstellung:



4. **Starten Sie die Wiedergabe des ausgewählten Songs, und singen Sie in das Mikrofon.**
5. **Stellen Sie die Lautstärke-Balance zwischen den Song- und Mikrofonsignalen mit den Reglern [BACKING], [MIC1], [MIC2] und ggf. [AMBIENCE] ein.**
6. **Drücken Sie den [■]-Taster.**



7. **Drücken Sie den [REC]-Taster (die Anzeige blinkt).**



NOTE

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [■]-Taster.

8. **Drücken Sie den [►/II]-Taster.**



Die Anzeigen der Taster [REC] und [►/II] leuchten, und sowohl die Song-Wiedergabe als auch die Aufnahme werden gestartet. Alle ab diesem Zeitpunkt erzeugten Signale werden aufgenommen.

9. **Wenn die Aufnahme beendet werden soll, drücken Sie den [REC]- oder [■]-Taster.**
   Die folgende Display-Anzeige erscheint:



Sie können nun:

(a) Den Song neu benennen und sichern "Sichern der Aufnahme als Audiodatei"

(b) Den Song mit dem vom JM-5 vogegebenen Namen (“My recording001”) sichern.
Drücken Sie dafür den [MENU]-Taster. Nach kuzer Zeit erscheint wieder das Haupt-Display. Die Audiodatei wurde im Ordner “My Recordings” abgelegt.

(c) Die Aufnahme löschen.
Drücken Sie dafür den [EXIT]-Taster. Im Display erscheint:



→ Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “YES”, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um den Vorgang auszuführen.



Wenn Sie “NO” auswählen, haben Sie danach wieder die Auswahl zwischen den Möglichkeiten (a) und (b).

Abspielen der Aufnahme

Wenn Sie oben eine der Möglichkeiten (a) oder (b) gewählt haben, können Sie die Aufnahm wie folgt abhören.

1. Drücken Sie den [►/II]-Taster, um die Aufnahme abzuspielen.

Falls die Lautstärke der Aufnahme zu niedrig bzw. zu hoch ist, können Sie den Aufnahmepegel vor einer erneuten Aufnahme mithilfe des Parameters “Rec Audio Level” anpassen ([MENU]-Taster → “User Settings”→ “Utility”→ “REC Audio Level”, S. 57).



Der JM-5 ermöglicht auch, dass die Aufnahme bereits vor Beginn des Song-Playbacks aktiviert wird ([MENU]-Taster → “User Settings”→ “Utility”→ “Rec Audio Sync” auf S. 57).

Sichern der Aufnahme als Audiodatei

Nach Stoppen der Aufnahme erscneint die folgende Anzeige im Display:



1. Wenn Sie die Aufnahme neu benennen möchten, fahren Sie mit Schritt (2) fort.

Wenn der vom JM-5 vorgegebene Name unverändert bleiben soll, drücken Sie den [MENU]-Taster.

2. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen für die aktuell gewählte Cursor-Position aus.



3. Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.

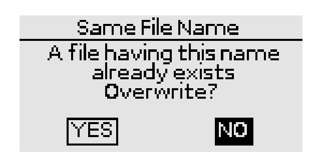
4. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Position in der Zeile aus.

Durch Drücken des [◄◄]-Tasters wird das Zeichen an der ausgewählten Position gelösch, durch Drücken des [►►]-Tasters wird ein Zeichen eingefügt.

5. Wiederholen Sie die Schritte (2)~(4) nach Bedarf.

6. Drücken Sie den [MENU]-Taster (die Anzeige blinkt), um die Audiodatei mit dem eingegebenen Namen zu sichern und wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, werden Sie gefragt, ob diese überschrieben werden soll:



Wenn Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “YES” wählen und dann das Rad drücken, wird die alte Datei durch die neue Datei ersetzt.

Wenn Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “NO” wählen und dann das Rad drücken, können Sie die Bezeichnung ändern und danach durch Drücken des [MENU]-Tasters sichern.

Die gespeicherte Audiodatei wird im Ordner “My Recordings” des USB-Speichers abgelegt.

9. Aufführen einer Bild-Präsentation zur Musik

Sie können an den JM-5 einen Fernseher bzw. Monitor anschließen und über diesen eine Bild-Präsentation (Slide Show) bzw. einzelne Bilder anzeigen lassen.

Aufführen einer Bild-Präsentation

Der JM-5 kann Bilder entweder als Präsentation oder als Einzelbild (z.B. als Hintergrundbild) auf einem externen Monitor darstellen.

Abspielen einer VIMA TUNES Slide Show

Songs einer "VIMA TUNES" CD-ROM (zusätzliches Zubehör) beinhalten bereits pro Song eine passende Bild-Präsentation.

1. **Schließen Sie einen Video-Monitor an den JM-5 an (Seite 15).**
2. **Schließen Sie einen USB CD-Player an den External Memory USB-Anschluss des JM-5 an.**
3. **Legen Sie die gewünschte "VIMA TUNES" CD-ROM in das CD-Laufwerk.**
   Im Display des JM-5 wird eine Liste der Songs der CD-ROM angezeigt. Sollte diese Liste nicht automatisch erscheinen, drücken Sie den [USB MEMORY]-Taster.
4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Song aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**



   Die Anzeige des [USB MEMORY]-Tasters leuchtet.
5. **Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Song-Playback zu starten.**
   Die im Song gespeicherte Slide Show ist auf dem externen Monitor sichtbar.

NOTE

Wenn Sie durch Drücken des [■]-Tasters das Song-Playback stoppen, wird auch die Bild-Präsentation gestoppt. Wenn Sie einen neuen "VIMA TUNES"-Song auswählen, wird die aktuelle Bild-Präsentation gestoppt und das erste Bild der Bild-Präsentation des neu gewählten Songs angezeigt.

Aufführen einer Bild-Präsentation mit einem eigenen Song und eigenen Bildern von einem USB-Speicher

NOTE

Die Aufführung einer Bild-Präsentation mit eigenen Bildern funktioniert nur, wenn der Bild-Ordner den gleichen Namen besitzt wie der Songname. Außerdem muss sich der Bild-Ordner im gleichen Verzeichnis wie der Song befinden.

1. **Stellen Sie am Rechner die gewünschten Bilddaten zusammen.**
   Die Bilddaten müssen eines der nachfolgend aufgeführten Bildformate besitzen:

Dateigröße	Empfohlen:512 x 384 oder 1024 x 768 Pixel. (Erkannt werden Bildgrößen bis 4096 x 3072 Pixel und bis zu 4MB). Je größer die Bilddatei, desto länger dauert die Umschaltung der Bilder.
Format	JPEG-Format (.JPG)

2. **Schließen Sie den USB-Speicher am Rechner an und erstellen Sie einen Ordner mit einem Namen, der dem gewünschten Song entspricht (z.B. "Yesterday").**
3. **Kopieren Sie die gewünschten Bilder in den Ordner "Yesterday".**
4. **Kopieren Sie den Song "Yesterday" in die gleiche Hierarchie-Ebene wie den Bild-Ordner "Yesterday".**
   (Der Song darf nicht in den Bildordner hinein kopiert werden!)
5. **Melden Sie den USB-Speicher vom Rechner ab.**
6. **Schließen Sie den USB-Speicher an den EXTERNAL MEMORY-Anschluss des JM-5 an.**



   Der JM-5 zeigt den Inhalt des USB-Speichers automatisch an.

7. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den Song "Yesterday" (als Beispiel) aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.

8. Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Song-Playback zu starten.

Parallel zum Song-Playback werden die im Bildordner "Yesterday" gespeicherten Bilder nacheinander angezeigt.

NOTE

Wenn Sie das Song-Playback unterbrechen bzw. stoppen, wird das zuletzt angezeigte Bild gehalten. Dieses wird erst geändert, wenn Sie einen neuen Song auswählen, dem eikgene Bilddaten zugeordnet sind - oder - Sie einen Song auswählen, dem kein Bildordner zugeordnet ist. In diesem Fall wird ein Hintergrundbild bzw. Logo angezeigt (siehe "Verwenden eigener Bilder als Hintergrund" im nachfolgenden Abschnitt).

Verwenden eigener Bilder als Hintergrund

1. Schließen Sie den USB-Speicher mit den gewünschten Bilddaten am JM-5 an.



Im Display wird eine Liste der Daten des USB-Speichers angezeigt.

2. Wählen Sie die gewünschte .JPG-Datei aus.

Das Bild wird auf dem externen Video-Monitor angezeigt.

Das ausgewählte Bild wird als "User"-Einstellung gesichert, und der "Background Mode"-Parameter (siehe S. 56) wird auf "USER" umgestellt.

3. Wenn Sie wieder einen anderen Hintergrund einstellen möchten, müssen Sie die Einstellung des "Background Mode"-Parameters verändern (siehe S. 56).

Bei erneuter Auswahl einer JPG-Datei wird der "Background Mode"-Parameter wieder auf "User" gestellt.

■ "User"-Background und Bild-Präsentationen

Auch nach Auswahl eines neuen Hintergrundbildes ("User") können Sie eine Bild-Präsentation aufführen (siehe S. 32).

Wenn Sie einen Song auswählen, dem kein Bildordner zugeordnet ist, wird das unter "User" gespeicherte Hintergrundbild angezeigt.

■ Songtext-Anzeige

Wenn Sie keine Songtexte auf dem Video-Monitor anzeigen lassen möchten, schalten Sie die "External Lyrics"-Funktion aus (siehe S. 55).

10. Funktionen für das Song-Playback

Suchen von Daten (Songs und Bilder)

Der JM-5 besitzt eine“Finder”-Funktion, mit deren Hilfe Sie Dateien finden lassen können. Diese Funktion ist auch während der Song-Wiedergabe verfügbar.

1. **Drücken Sie den [USB MEMORY]-Taster.**



Im Display werden die auf dem USB-Speicher gesicherten Daten angezeigt.

2. **Falls Sie sich sicher sind, in welchem Ordner sich die gesuchte Datei befindet, wählen Sie den entsprechenden Ordner mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Falls Sie nicht wissen, in welchem Ordner sich die gesuchte Datei befindet, **wählen Sie keinen Ordner aus**, ansonsten würde der “Finder” nur im ausgewählten Ordner suchen.
3. **Drücken Sie den [FINDER]-Taster.**



Im Display erscheint:



Das erste Zeichen (“A”) ist bereits selektiert.

4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das erste Zeichen des Dateinamens aus, nach dem der JM-5 suchen soll.**
5. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen (der Cursor wird zu einem Unterstrich).**
6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das nachfolgende Zeichen aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
7. **Wiederholen Sie die Schritte (4)~(6) nach Bedarf.**
8. **Falls Sie ein Zeichen falsch eingegeben haben sollten, können Sie dieses wie folgt korrigieren:**

Korrektur	Vorgang
Verändern eines Zeichens	(a) Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad 1-2x, so dass der Cursor ein Unterstrich wird. (b) Wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad die gewünschte Position aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad. (c) Wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad das neue Zeichen aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.
Löschen eines Zeichens	Führen Sie die oben beschriebenen Schritte (a) und (b) aus, und drücken Sie den [◄◄]-Taster.
Einfügen eines Zeichens	(a) Führen Sie die oben beschriebenen Schritte (a) und (b) aus, und drücken Sie den [►►]-Taster. Das neue Zeichen wird vor der aktuell gewählten Position eingefügt. (b) Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die aktuelle Position zu selektieren, und wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad das neue Zeichen aus. Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die neue Einstellung zu bestätigen.

9. Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Suchfunktion zu starten.



NOTE

Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [EXIT]-Taster anstelle des [MENU]-Tasters.

Der JM-5 sucht nun auf dem USB-Speicher nach Bezeichnungen, die den Eingaben der Zeichen entsprechen, und zeigt diese im Display an:



NOTE

Es können bis zu 100 Dateien in der Liste angezeigt werden.

10. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Song aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.



11. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um das Listen-Fenster zu schließen.

12. Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Song-Playback zu starten.



NOTE

Sie können die "Finder"-Funktion auch dann anwenden, wenn der Inhalt des USB-Speichers nicht im Display angezeigt wird. Dabei ist es aber nur möglich, Daten im zuletzt ausgewählten Ordner suchen zu lassen.

Automatisches Überblenden von Songs

Mithilfe der "Next"-Funktion können Sie den aktuellen Song ausblenden und gleichzeitig den entsprechend nachfolgenden Song einblenden. Dadurch entstehen stufenlose Übergänge.

1. Wählen Sie den gewünschten Song aus

Dieses können entweder auf einem USB-Speicher gesicherte Songs oder Songs einer Playliste sein (siehe S. 36).

2. Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Song-Playback zu starten.

3. Wählen Sie während des laufenden Playbacks einen weiteren Song aus.

Wenn Sie eine Playliste ausgewählt haben, wird automatisch der in der Liste entsprechende nachfolgende Song gewählt. Wenn sich in der ausgewählten Playliste nur ein Song befindet, ist das Drücken des [NEXT]-Tasters wirkungslos.

Wenn Sie bei Schritt (3) keinen Song auswählen, wird nach Drücken von [NEXT] der nächste Song in alphabetischer Reihenfolge ausgewählt. Wenn sich im ausgewählten Ordner kein weiterer Song befindet, ist das Drücken des [NEXT]-Tasters wirkungslos.

Wenn Sie kurz den [EXIT]-Taster drücken, wird die nächsthöhere Ordnerebene bzw. das Wurzelverzeichnis des USB-Speichers angewählt. In diesem Fall wird nach Drücken von [NEXT] bei Schritt (4) ein Song des neu gewählten Ordners bzw. des Wurzelverzeichnis ausgewählt.

Wenn Sie den [EXIT]-Taster zu lange gedrückt halten, wird das Haupt-Display angewählt.

NOTE

Sie können die manuelle und automatische Songauswahl auch gemischt ausführen.

4. Drücken Sie den [NEXT]-Taster, um zum nächsten Song überzublenden.



Die Überblendung wird sofort gestartet.

Die nachfolgende Tabelle beschreibt, was nach Drücken des [NEXT]-Tasters passiert:

Aktueller Song → neuer Song	Übergang zum neuen Song
Audio → Audio	Crossfade: Ausblenden des aktuellen Songs und gleichzeitiges Einblenden des neuen Songs
SMF → SMF SMF → Audio Audio → SMF	Der aktuelle Song wird nach dem Ausblenden gestoppt, und nach kurzer Zeit wird der neue Song eingeblendet.

Während des Übergangs zwischen zwei Songs blinkt die Anzeige des [NEXT]-Tasters.

Verwendung der Abspiellisten (Playlist)

Mithilfe der Playlist-Funktion können Sie Songs in einer gewünschten Reihenfolge vorprogrammieren und entsprechend abspielen lassen.

Der JM-5 besitzt im internen Speicher eine"Demo Playlist", in der 20 Songs eingetragen sind. Diese Liste dient lediglich zu Demozwecken und kann nicht gelöscht werden.

Aufrufen einer Playlist und Abspielen eines Songs

1. Schließen Sie einen USB-Speicher mit Songdaten an den External Memory-Anschluss des JM-5 an.



2. Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster.



Im Display erscheint eine Liste der verfügbaren Abspiellisten.

Playlist
Demo Playlist
Disco Dance
Midi Song

In der ersten Zeile wird immer die Demo Playlist" des internen Speichers angezeigt.



Wenn bereits vorher eine Abspielliste ausgewählt wurde, erscheint nach Drücken von [PLAYLIST] die Songs der jeweiligen Liste. Wenn Sie eine andere Abspielliste auswählen möchten, drücken Sie vorher den [EXIT]-Taster.

3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Abspielliste aus.

4. Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.
Im Display erscheint:



5. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Load" aus.

6. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
   Der [PLAYLIST]-Taster leuchtet, und im Display erscheint eine Liste der Songs der ausgewählten Abspielliste.



7. **Wenn Sie das Playback nicht mit dem ersten Song der Liste starten möchten, wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Song aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
8. **Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Playback zu starten.**

NOTE

Mithilfe der "Next"-Funktion können Sie Songs überblenden (siehe S. 35).

Umbenennen einer Abspielliste

Mithilfe der "Rename"-Funktion können Sie eine Abspielliste umbenennen.

1. **Schließen Sie den USB-Speicher, der die gewünschte Abspielliste enthält, an den External Memory-Anschluss des JM-5 an.**
2. **Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster.**



Im Display werden die auf dem USB-Speicher gesicherten Abspiellisten angezeigt.



NOTE

Wenn bereits eine Abspielliste ausgewählt ist, werden nach Drücken von [PLAYLIST] die in der Liste gesicherten Songs angezeigt. Wenn Sie eine andere Abspielliste auswählen möchten, müssen Sie daher vorher den [EXIT]-Taster drücken.

3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Abspielliste aus.**
4. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
   Im Display erscheint:

Midi Song
Load
Rename
Delete
Make New Playlist

5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Rename" aus.**
6. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
   Im Display erscheint:



7. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das erste Zeichen in der Namenzeile aus.**
8. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen (der Cursor wird zu einem Unterstrich).**
9. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
10. **Wiederholen Sie die Schritte (7)~(9), um den gewünschten Namen einzugeben.**
11. **Wenn Sie ein falsches Zeichen eingegeben haben, können Sie dieses wie folgt korrigieren:**

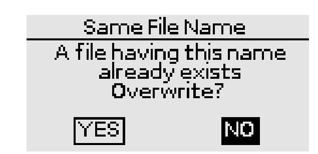
Funktion	Vorgang
Verändern eines Zeichens	(a) Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad so oft, bis der Cursor als Unterstrich erscheint. (b) Wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad das gewünschte Feld aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad. (c) Wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad das gewünschte Zeichen aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.
Löschen eines Zeichens	Führen Sie die oben beschriebenen Schritte (a) und (b) aus, und drücken Sie den [◄]-Taster.

Funktion	Vorgang
Einfügen eines Zeichens	(a) Führen Sie die oben beschriebenen Schritte (a) und (b) aus, und drücken Sie den [►]-Taster. Das neue Zeichen wird vor der ausgewählten Position in der Zeile eingefügt. (b) Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die aktuelle Position zu selektieren, und wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad das neue Zeichen aus. Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die neue Einstellung zu bestätigen.

12. Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Eingabe zu bestätigen.

Im Display erscheint wieder die Liste der Abspiellisten.

Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, werden Sie gefragt, ob Sie diese überschreiben möchten.



Falls ja: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option."YES".

Falls nein: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option."NO", und verändern Sie den Namen.

Löschen einer Abspielliste

Durch das Löschen einer Abspielliste werden nicht die Songs selbst gelöscht.

1. Wählen Sie mit den Schritten (1)~(4) unter "Umbenennen einer Abspielliste" auf S. 37 die gewünschte Abspielliste aus.

Midi Song
Load
Rename
Delete
Make New Playlist

2. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Delete" aus.

3. Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.

Im Display erscheint:

Delete
Midi Song
YES NO

4. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option"YES", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um den Vorgang auszuführen.

Danach erscheint wieder das Display mit den Abspiellisten.

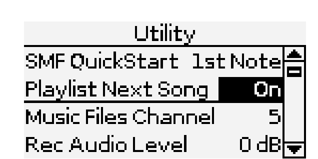
Abspielen der Songs in der Abspielliste

Sie können bestimmen, ob die Songs der Abspielliste automatisch aufeinander folgend abgespielt werden sollen, oder ob am Ende eines Songs das Playback gestoppt wird und manuell wieder gestartet werden muss.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster.



2. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad to select "User Settings"→ "Utility"→ "Playlist Next Song".



3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Einstellung:

Einstellung	Bedeutung
On	Die Songs der Abspielliste werden automatisch aufeinander folgend abgespielt. Bei Drücken des [■]-Tasters wird der jeweils nachfolgende Song angewählt.
Off	Nach Ende eines Songs wird das Playback gestoppt. Bei Drücken des [■]-Tasters wird der Beginn des ausgewählten Songs angewählt.

4. Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt, um wieder das Haupt-Display anzuwählen, in dem alle wichtigen Informationen des aktuell gewählten Songs angezeigt werden.

Erstellen neuer Abspiellisten und Hinzufügen von Songs in eine Liste

Mit der Funktion "Make New Playlist" können Sie eine neue Abspiellste erstellen, die zunächst leer sind. Mit der Funktion "Add" können Sie Songs einfügen.

1. Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster.



Im Display erscheint eine Liste der gespeicherten Abspiellisten.

Playlist
Demo Playlist
Disco Dance
Midi Song

NOTE

Wenn bereits eine Abspielliste ausgewählt ist, werden nach Drücken von [PLAYLIST] die in der Liste gesicherten Songs angezeigt. Wenn Sie eine andere Abspielliste auswählen möchten, müssen Sie daher vorher den [EXIT]-Taster drücken.

2. Wählen Sie eine beliebige Abspielliste aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.

Wenn Sie die "Demo Playlist" auswählen, stehen danach nur die Funktionen "Load" und "Make New Playlist" zur Verfügung.

3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Make New Playlist" aus.

Nach Auswahl einer überschreibbaren Abspielliste



Nach Auswahl der "Demo Playlist"

Demo Playlist
Load
Make New Playlist

4. Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.

Im Display erscheint:



5. Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster, und wählen Sie die Option "Add".

Im Display erscheint:



6. Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Liste der auf dem USB-Speicher gesicherten Songs anzeigen zu lassen.



7. (Option) Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den Ordner aus, in dem sich der gewünschte Song befindet.

8. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Song aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.

Wiederholen Sie die Schritte nach Bedarf, um alle gewünschten Songs in die Abspielliste einzutragen.

Sie können alle Songs eines Ordners mit einem Bedienschritt in die Abspielliste eintragen: Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster, um "[PLAYLIST]: All" auszuwählen.



9. Drücken Sie den [MENU]-Taster (die Anzeige blinkt), um die Songs in die Liste einzutragen.



Das Stern-Symbol (*) auf der rechten Seite des Playlist-Namens bedeutet, dass diese verändert, aber noch nicht gesichert wurde. Siehe "Sichern einer geänderten Abspielliste" auf S. 42.

Schnelles Finden von Songs in der Abspielliste

Mithilfe der "Finder"-Funktion können Sie Songs in der Abspielliste suchen und finden.

1. **Schließen Sie den USB-Speicher, der die gewünschten Abspiellisten und Songs enthält, an den External Memory-Anschluss an, wählen Sie eine Abspielliste aus oder erstellen Sie eine neue Abspielliste (siehe "Erstellen neuer Abspiellisten und Hinzufügen von Songs in eine Liste" auf S. 39).**
2. **Wählen Sie die gewünschte Abspielliste aus.**

NOTE

While a playlist is selected, the "Finder" function only looks for song files (picture files are ignored).

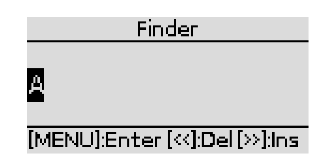
3. **Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster, select "Add", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Im Display erscheint:



4. **Drücken Sie den [FINDER]-Taster.**



Im Display erscheint:



The first character ("A") is already selected.

5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad to select the first character of the song name (or fragment) the JM-5 should look for.**
6. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen (der Cursor wird zu einem Unterstrich).**
7. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das nachfolgende Zeichen aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
8. **Wiederholen Sie die Schritte (5)~(7), um die gewünschte Bezeichnung einzugeben.**
9. **Wenn die Eingabe fehlerhaft ist, können Sie diese korrigieren (siehe Seite 34).**
10. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Suche zu starten.**



Der JM-5 zeigt nach der Suche die Songs an, die den eingegebenen Begriff enthalten:



NOTE

Es können max. 100 Dateien angezeigt werden.

11. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Song aus, und drücken Sie den [MENU]-Taster, um ihn zur Playlist hinzuzufügen.**
    Die "Edit/Save"-Seite erscheint:



Löschen eines Songs aus der Abspielliste

Durch diesen Vorgang wird nur der Eintrag in der Liste entfernt, der Song selbst wird nicht gelöscht.

1. **Siehe “Aufrufen einer Playlist und Abspielen eines Songs” auf S. 36.**
2. **Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster, um die Liste der Songs der aktuellen Playliste anzeigen zu lassen.**



3. **Wählen Sie den gewünschten Eintrag in der Liste aus.**



4. **Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Delete” aus.**
5. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Im Display erscheint:



6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “YES”, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um den Eintrag in der Liste zu entfernen.**
   Durch diesen Vorgang wird nur der Eintrag in der Liste entfernt, der Song selbst wird nicht gelöscht.
   Um den Vorgang abzubrechen, wählen Sie die die Option “NO”.

Verschieben eines Eintrages an eine andere Position

Sie können einen Songeintrag an eine Position in der Liste verschieben.

1. **Siehe “Aufrufen einer Playlist und Abspielen eines Songs” auf S. 36.**
2. **Drücken Sie den the [PLAYLIST]-Taster, um die Liste der Songs der vorher gewählten Abspielliste aufzurufen.**



3. **Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “Move”.**
4. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
5. **Wählen Sie den Eintrag aus, der verschoben werden soll.**



Der ausgewählte Eintrag erscheint hervorgehoben:



6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die neue Position in der Liste aus.**
7. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um den Vorgang zu bestätigen.**
8. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder die Songliste aufzurufen.**

NOTE

Das Stern-Symbol(*) neben dem Playlist-Namen bedeutet, dass die Abspielliste geändert wurde und diese Änderung noch gesichert werden muss.

Transponieren von Songs in der Abspielliste

Sie können einen Song innerhalb der Abspielliste auf eine andere Tonart transponieren.



Der hier eingegebene Transponierwert wird nicht im Song gespeichert, so dass der gleiche Song, wenn er auch in einer anderen Abspielliste verwendet wird, in dieser einen anderen Transponierwert besitzen kann.

1. **Siehe “Aufrufen einer Playlist und Abspielen eines Songs” auf S. 36.**
2. **Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster, um die Liste der Songs der aktuellen Playliste anzeigen zu lassen.**



Das Feld auf der linken Seite bezeichnet den Transponierwert. Der Wert “0” bedeutet “keine Transponierung”.

3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Eintrag in der Liste aus (z.B. “A Lessie.MID”).**
4. **Drücken Sie den [KEY]-Taster.**



Der Transponierwert erscheint hervorgehoben.



5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den Transponierwert aus (–6~+5 Halbtöne).**



Es ist auch möglich, einen Song zu transponieren, während ein anderer Song in der Liste gleichzeitig abgespielt wird.

6. **Drücken Sie erneut den [KEY]-Taster, um die Transponierung wieder auszuschalten**

Sichern einer geänderten Abspielliste

Wenn Sie Einstellungen in einer Abspielliste geändert haben, müssen Sie die Liste erneut sichern, damit die Änderungen erhalten bleiben.

1. **Drücken Sie den [PLAYLIST]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Save Playlist” aus.**



2. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die folgende Seite aufzurufen:**



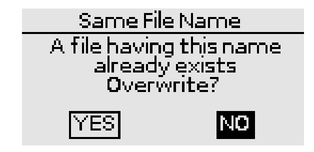
Das erste Zeichen ist bereits selektiert.



Wenn Sie den Namen nicht verändern möchten, gehen Sie direkt zu Schritt (8).

3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das erste Zeichen aus.**
4. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen (der Cursor wird zu einem Unterstrich).**
5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das nachfolgende Zeichen aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
6. **Wiederholen Sie die Schritte (3)~(5), um den Namen vollständig einzugeben.**
7. **Wenn Sie eine falsche Eingabe korrigieren möchten, lesen Sie dazu die Tabelle auf Seite 34.**
8. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Playlist-Einstellungen zu sichern.**
Die Liste der Playlists erscheint wieder.

Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine Playliste mit gleichem Namen befinden sollte, werden Sie gefragt, ob Sie die gleichnamige Datei überschreiben möchten:



Falls ja: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “YES”.

Falls nein: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “NO”, und geben Sie einen anderen Namen ein.

11. Playback-Funktionen für SMF-Songs

Der JM-5 kann mithilfe seiner internen Klangerzeugung Standard MIDI Files ("SMF") abspielen. Dieses besitzen die Endung ".mid" (oder ".kar"). Sie können verschiedene Einstellungen für Standard MIDI Files verändern.

Die Funktion SMF Cover

→ *steht nur für Standard MIDI Files zur Verfügung*

Die COVER-Funktion ermöglicht die Veränderung der Soundauswahl für ein Standard MIDI File. Auch wenn das Arrangement nicht geändert wird, wird der Charakter des Songs nachhaltig durch das Wechseln der Sounds beeinflusst.

1. **Wählen Sie den gewünschten SMF-Song aus (siehe S. 20).**
2. **Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Song-Playback zu starten.**



3. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**

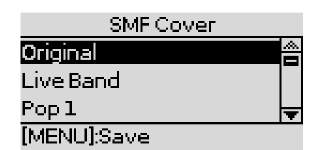


Im Display erscheint:



4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "SMF Cover" aus.**
5. **Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**

Im Display erscheint:



6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad eine der 30 Preset-Einstellungen aus.**
   Die Bezeichnungen geben Aufschluss über das zu erreichende Klangergebnis.
   Bei ("Original") erklingt der Song mit seinen originalen Einstellungen.
7. **Probieren Sie verschiedene Preset-Einstellungen aus.**
8. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die zuletzt gewählte Einstellung mit dem Song auf dem USB-Speicher zu sichern (siehe unten).**

NOTE

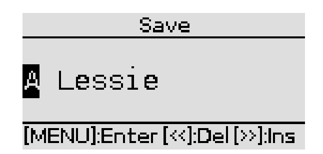
Die "SMF Cover"-Einstellungen werden nur vom JM-5 erkannt und werden von anderen Sequenzer-Programmen ignoriert.

Sichern des geänderten SMF-Songs

1. **Drücken Sie bei ausgewähltem SMF COVER-Display den [MENU]-Taster.**
   Im Display erscheint der zuletzt gewählte Ordner des angeschlossenen USB-Speichers.
2. **Wählen Sie bei Bedarf einen anderen Ordner aus, wenn Sie die originale Version des Songs nicht mit der "Cover"-Version überschreiben möchten.**

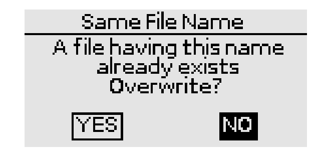


3. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
   Im Display erscheint:



4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Position in der Zeile aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen aus.**
6. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen (der Cursor wird zu einem Unterstrich).**
7. **Wiederholen Sie die Schritte (4)~(6), um den Namen vollständig einzugeben.**
8. **Wenn eine Eingabe fehlerhaft ist, können Sie diese korrigieren (siehe Seite 34).**
9. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
   Die “SMF Cover”-Liste erscheint wieder.

   Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, werden Sie gefragt, ob Sie diese überschreiben möchten.



Falls ja: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “YES”.

Falls nein: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “NO”, und verändern Sie den Namen.

Der SMF-Kompressor und SMF-Equalizer

Mithilfe des SMF-Kompressors und SMF-Equalizers können Sie den Klangcharakter des Standard MIDI Files verändern.

Diese Funktion steht für Audiodaten (WAV und mp3) nicht zur Verfügung



Diese Einstellungen beeinflussen auch die External Tone Parts (Seite 59).

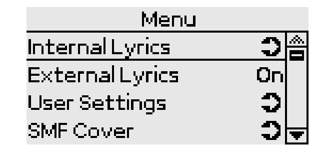
Der SMF Compressor

Der SMF-Kompressor ist ein Multi-Band Kompressor/Limiter, der unterschiedliche Frequenzbereiche beeinflusst. Ein Kompressor reduziert zu hohe Pegel und sorgt damit für einen gleichmäßigen Pegel.

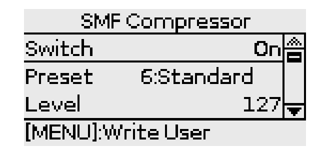
1. **Wählen Sie den gewünschten SMF-Song aus (siehe S. 20).**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



Im Display erscheint:



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “SMF Compressor“ aus.**
4. **Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
   Im Display erscheint:



NOTE

Die Einstellungen können im User-Speicher gesichert und jederzeit abgerufen werden.

5. **Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Song-Playback zu starten.**

6. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den “Switch”-Parameter, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.

7. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Einstellung “On”, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.

Der Compressor ist damit eingeschaltet.

8. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den “Preset”-Parameter, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.

9. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Preset-Programm, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.

Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

1. Hard Comp	4. Mid Boost	7. User
2. Soft Comp	5. High Boost	
3. Low Boost	6. Standard	

10. Falls Sie Detail-Einstellungen verändern möchten, wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad einen der folgenden Parameter aus, und ändern Sie die Einstellung.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Bestimmt den Eingangspegel für den Kompressor. Je höher der Wert, desto stärker werden die drei Frequenzbänder komprimiert. Der hier eingestellte Wert wird zum LEVEL-Wert der drei Bänder addiert. Bei “0” hat der Kompressor keinen Effekt auf das Ausgangssignal.
Gain	–12~0~12dB	Ermöglicht die Anpassung des Ausgangssignals nach dem Kompressor. Bei “0” bleibt der Pegel unverändert.
High/Mid/Low: Die nachfolgend beschriebenen Parameter stehen für jedes Frequenzband individuell zur Verfügung.		
Attack	0~100ms	Bestimmt, wie schnell der Kompressor eines Bandes beginnt zu arbeiten, wenn der THRESHOLD-Pegel überschritten wird.
Release	50~5000ms	Bestimmt, wie schnell der Kompressor eines Bandes aufhört zu arbeiten, wenn der THRESHOLD-Pegel unterschritten wird.
Threshold	–36~0dB	Dieser Parameter bestimmt den Pegel, ab dem der Kompressor zu arbeiten beginnt. Je niedriger der Wert, desto eher wird der Kompressor aktiviert.
Ratio	1:1.0~1:INF	Dieser Parameter bestimmt, wie stark der Pegel reduziert wird, wenn der THRESHOLD-Pegel überschritten wird. Bei “1:2.0” wird der Pegel oberhalb des THRESHOLD-Pegel halbiert. “1:INF” ist eine sinnvolle Einstellung wenn THRESHOLD auf ca. “0dB” eingestellt ist. Dieses ist dann ein Limiter-Effekt, der bewirkt, dass der THRESHOLD-Pegel nicht überschritten werden kann.
Level	–24~+24dB	Dieser Parameter ermöglicht die Anpassung der Pegel der drei Frequenzbänder untereinander. Die Normaleinstellung ist “0”.
Split High	2000~1200Hz	Diese Parameter bestimmen, an welcher Stelle die Frequenzen aufgeteilt werden. “Split Low” bestimmt den Bereich zwischen tiefen und mittleren Frequenzen, “Split High” bestimmt den Bereich zwischen mittleren und hohen Frequenzen.
Split Low	80~800Hz	

11. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Note: Es gibt nur einen “User”-Speicherplatz für Ihre eigenen Einstellungen (Nr. 7).

NOTE
Wenn Sie den JM-5 einschalten, werden automatisch die “User”-Einstellungen gewählt.

12. Wählen Sie die Option “YES”, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die aktuellen Einstellungen im “User”-Bereich zu sichern.



Wenn Sie die Einstellungen nicht sichern möchten, wählen Sie die Option “NO”, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um wieder die “SMF Compressor”-Seite aufzurufen.

13. Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Der SMF Equalizer

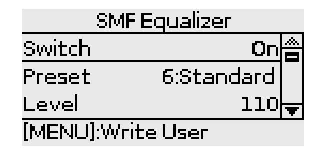
1. Wählen Sie den gewünschten SMF-Song aus (siehe S. 20).

2. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Im Display erscheint:



3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “SMF Equalizer“ aus.

4. Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.
Im Display erscheint:



NOTE
Die geänderten Einstellungen können in einem User-Speicherplatz gesichert werden.

5. Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Song-Playback zu starten.

6. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den “Switch”-Parameter, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.

7. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option “On”, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.
Der Equalizer ist damit eingeschaltet.
Der Equalizer besitzt die gleichen Funktionen wie die BASS-, MID- und TREBLE-Regler eines Mixers: Sie regeln die Lautstärke eines bestimmten Frequenzbereiches.

8. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den “Preset”-Parameter, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.
Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

1. Flat	4. Jazz	7. User
2. Rock	5. Classic	
3. Pop	6. Standard	

9. Falls Sie Detail-Einstellungen verändern möchten, wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad einen der folgenden Parameter aus, und ändern Sie die Einstellung.

NOTE
Diese Einstellungen können in einem “User”-Speicherprogramm gesichert werden.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Level	0~127	Dieser Parameter bestimmt den Eingangspegel des Equalizers. Diesen Pegel müssen Sie reduzieren, wenn der Sound verzerren sollte. NOTE Wenn der Equalizer eingeschaltet ist, dürfen Sie diesen Parameter nicht auf “0” stellen, ansonsten ist der Song nicht mehr hörbar.
Gain	–9~0~9dB	Ermöglicht die Anpassung des Ausgangssignals nach dem Equalizer. Bei “0” bleibt der Pegel unverändert.
High Frequency	2000~12000Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der hohen Frequenzen (Shelving Filter).

Parameter	Einstellung	Beschreibung
High Gain	–15~15dB	Bestimmt die Lautstärke der hohen Frequenzen.
Mid Frequency	200~8000Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der mittleren Frequenzen (Peaking Filter).
Mid Q	0.5, 1, 2, 4, 8	Bestimmt die Bandbreite (Güte) des MID FREQ-Bandes. Je niedriger der Wert, desto mehr werden benachbarte Frequenzen mit beeinflusst.
Mid Gain	–15~15dB	Bestimmt die Lautstärke der mittleren Frequenzen.
Low Frequency	50, 80, 100, 150, 200, 250, 300, 400Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der tiefen Frequenzen (Shelving Filter).
Low Gain	–15~15dB	Bestimmt die Lautstärke der tiefen Frequenzen.

10. Drücken Sie den [MENU]-Taster.
Note: Es gibt nur einen "User"-Speicherplatz für Ihre eigenen Einstellungen (Nr. 7).

NOTE
Wenn Sie den JM-5 einschalten, werden automatisch die "User"-Einstellungen gewählt.

11. Wählen Sie die Option "YES", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die aktuellen Einstellungen im "User"-Bereich zu sichern.



Wenn Sie die Einstellungen nicht sichern möchten, wählen Sie die Option "NO", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um wieder die "SMF Equalizer"-Seite aufzurufen.

12. Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Die SMF Makeup Tools

Sie können die Wiedergabe eines Standard MIDI Files sehr einfach aber wirksam verändern. Wenn Sie die geänderten Einstellungen behalten möchten, müssen Sie den Song erneut sichern.

NOTE
Die "SMF Makeup Tools" stehen für Standard MIDI Files im XG-Format nicht zur Verfügung.

Anwendung der SMF Makeup Tools

1. Wählen Sie den gewünschten SMF-Song aus (siehe S. 20).

2. Drücken Sie den [►/II]-Taster, um das Song-Playback zu starten.
Erneutes Drücken des [►/II]-Tasters stoppt das Song-Playback wieder.

3. Drücken Sie den [MENU]-Taster.

4. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "SMF Makeup Tools", und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.
Im Display erscheint:

SMF Makeup Tools
Common
Instrument
Freeze Data
Save

Die folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung:

Menu Option	Beschreibung
Common	Allgemeine Parameter wie Reverb, Chorus Tempo usw.
Instrument	Auswahl der Klänge.
Freeze Data	Sichert die Änderungen direkt in der Songdatei, so dass diese mit den geänderten Einstellungen in einem Sequenzer-Programm weiter bearbeitet werden kann.
Save	Sichert den Song mit den geänderten "Song Makeup Tools"-Einstellungen

■ **Bei Auswahl von "Common"...**
...erscheint die folgnde Display-Seite:

Common
Reverb Type Original
Reverb Level 0
Chorus Type Original
Chorus Level 0

Die "Common"-Parameter beeinflussen den gesamten Song.

1. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten “Common”-Parameter aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.



Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

Reverb Type: Bestimmt den Reverb-Typ. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

Einstellung	Bedeutung
Original	Der Song verwendet die für ihn programmierten Reverb-Einstellungen.
Room1, Room2, Room3	Der Hall verschiedener Raumgrößen. Je höher die Ziffer, desto größer ist der Hallraum.
Hall1, Hall2	Der Hall einer kleinen (1) bzw. großen (2) Konzerthalle.
Plate	Halleffekt, der durch die Reflektionen einer Metallplatte erzeugt wird.
Delay	Ein Standard Echo-Effekt.
Pan Delay	Echo-Effekt, bei dem das Effektsignal im Wechsel auf der linken bzw. rechten Seite erklingt.

Reverb Level: Bestimmt die Hall-Lautstärke.

Chorus Type: Bestimmt den Chorus-Typ. Folgende Einstellungen stehen zur Verfügung:

Einstellung	Bedeutung
Original	Der Song verwendet die für ihn programmierten Chorus-Einstellungen.
Chorus 1~4	Chorus-Effekte mit verschiedener Klangdichte.
Fbk Chorus	Chorus mit zusätzlichem, Flanger-ähnlichem Effekt.
Flanger	Jet-Modulationseffekt.
Short Delay	Echoeffekt mit sehr kurzer Echozeit.
Short Dly FB	Echoeffekt mit sehr kurzer Echozeit und mehreren Wiederholungen.

Chorus Level: Bestimmt die Chorus-Lautstärke.

Song Volume: Bestimmt die Lautstärke des gesamten Songs.

Song Tempo: Bestimmt das Tempo des Songs (♩= 20~250).

Transpose: Bestimmt die Tonhöhe aller Song-Parts (außer dem Drum-Part). Diese kann in einem Bereich von 12 Halbtönen (1 Oktave) auf- oder abwärts eingestellt werden. Diese Einstellung wird mit dem jeweiligen Song gespeichert.

Undo Changes: Ermöglicht, die Änderungen der “SMF Makeup Tools”-Einstellungen ungültig zu machen und wieder die vorherigen Einstellungen zu erlangen. Drücken Sie nach Auswahl von “Undo Changes” das [CURSOR/VALUE]-Rad, um den Vorgang auszuführen.

2. Sichern Sie den Song auf dem USB-Speicher.

Siehe “Sichern der Songdaten” auf S. 54.

NOTE

Mithilfe der “Freeze Data”-Funktion (siehe S. 53) können Sie die Änderungen fest in den Song übertragen und dann mit “Save” den Song inkl. dieser Änderungen sichern und dann bei Bedarf mit einem externen MIDI-Sequenzer weiter bearbeiten. Aber auch wenn Sie die “Freeze Data”-Funktion nicht nutzen, bleiben die gesichderten Änderungen für den JM-5 selbst erkennbar.

■ Bei Auswahl von “Instrument”

Im Display erscheint eine Liste der Sounds, die im Song verwendet werden:

Instrument
NaturalPiano
Finger Slap
Steel.Gt2
FolkViolinVb

1. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den Klang aus, der geändert werden soll, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.



Im Display erscheint:

```
         Palette
Families           Piano
Tone         NaturalPiano
Mute                 Off
[NEXT]:Jump to 1st note
```

2. Drücken Sie den [NEXT]-Taster, um die Position im Song anzuwählen, wo der Klang verwendet wird.

Das Song-Playback startet automatisch ab dieser Position.

3. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.

NOTE

Wenn Sie bei Schritt (1) ein Drum-Set auswählen, ist die Auwahl der Parameter unterschiedlich zu denen der Instrumental-Klänge.

"**(T)**" bezeichnet Parameter, die für Instrumentalklänge (Tones) zur Verfügung stehen, "**(D)**" bezeichnet Parameter, die für Drum-Sets zur Verfügung stehen.

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

Families (T)
Bezeichnet die Klanggruppe (siehe Seite 80).

Parameter	Beschreibung
Families	Der JM-5 hat seine Tones in 15 Klanggruppen (Families) und 1 Drum Kit aufgeteilt.

Tone (T)/Drum (D)
Bestimmt den Klang bzw. das Drum-Set (siehe Seite 80).

Parameter	Beschreibung
Tone (T) Drum (D)	Die Anzahl der verfügbaren Sounds ist abhängig von der gewählten Klanggruppe.

Mute (T)/Drum Mute (D)
Schaltet die Wiedergabe eines Klangs bzw. Drum Sets stumm. Dieses betrifft nur den gewählten Klang und nicht zwangsläufig die gesamte Spur.



Bei den Drum-Sets können die Drums und Percussion unabhängig voneinander stummgeschaltet werden ("Drum Mute", "Perc Mute", siehe unten).

Parameter	Einstellung
Mute (T) Drum Mute (D)	On/Off

Solo
Schaltet alle Klänge außer dem ausgewählten Klang stumm.

Parameter	Einstellung
Solo	On/Off

Perc Mute (D)
Schaltet die im Drum-Part gespielten Percussion-Sounds stumm.

Parameter	Einstellung
Perc Mute	On/Off

Volume
Bestimmt die Lautstärke des Klangs. Dieses ist eine relative Änderung zur Original-Lautstärke des Klangs.

Parameter	Einstellung
Volume	-127~0~+127

Reverb
Bestimmt die Hall-Lautstärke des Klangs. Dieses ist eine relative Änderung zur originalen Hall-Lautstärke des Klangs.

Parameter	Einstellung
Reverb	-127~0~+127

Chorus
Bestimmt die Chorus-Lautstärke des Klangs. Dieses ist eine relative Änderung zur originaen Chorus-Lautstärke des Klangs.

Parameter	Einstellung
Chorus	-127~0~+127

Panpot
Bestimmt die Stereo-Position des Klangs. Bei "0" ist der Klang in der Mitte. Negative (–) Werte verschieben den Klang nach links, positive (+) Werte verschieben den Klang nach rechts.

Parameter	Einstellung
Panpot	-127~0~+127

NOTE

Bei Drum Sets werden mit diesem Parameter die Stereo-Positionen aller Drumsounds verschoben. Sie können aber auch die Stereo-Position einzelner Drumsounds verändern (siehe Seite 52).

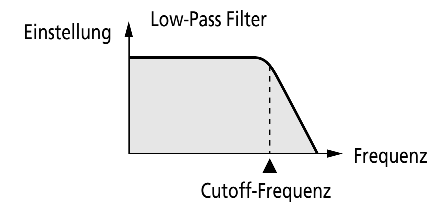
Octave (T)
Bestimmt die Oktavlage des Sounds (bis zu 4 Oktaven auf- oder abwärts).

Parameter	Einstellung
Octave	-4~0~+4

Velocity
Bestimmt den Dynamikbereich des Sounds. Bei "0" wird der originale Dynamikwert verwendet. Bei negativen (-) Werten wird der Dynamikwert reduziert, bei positiven (+) Werten erhöht.

Parameter	Einstellung
Velocity	-127~+127

Cut Off
Dieser Filter-Parameter bestimmt, wie brillant bzw. gedämpft der Sound erklingt. Je tiefer der Wert, desto gedämpfter ist der Sound.



Parameter	Einstellung
Cut Off	-127~+127

NOTE

Bei einigen Sounds sind bei positiven (+) Cutoff-Werten keine Klangveränderungen hörbar, weil der Sound bereits mit hoher Cutoff-Frequenz vorprogrammiert ist.

Resonance
Bestimmt die Überbetonung der Frequenzen in direkter Umgebung der Cutoff-Frequenz. Eine zu hohe Einstellung kann zu Pfeifgeräuschen (Feedback) führen.

Parameter	Einstellung
Resonance	-127~+127

NOTE

Bei einigen Sounds sind bei negativen (-) RESO-Werten keine Klangveränderungen hörbar, weil der Sound bereits mit niedriger Resonanz vorprogrammiert ist.

Die folgenden Parameter bestimmen die "**Hüllkurve**" des Sounds. Diese Hüllkurve gilt sowohl für die Lautstärke (TVA) als auch das Filter (TVF).

Attack (T)
Bestimmt, wie schnell die Lautstärke des Sounds ansteigt. Je niedriger der Wert (negative Werte), desto schneller erklingt der Sound nach Spielen der Note.

Parameter	Einstellung
Attack	-127~+127

Decay (T)
Bestimmt, die schnell der Sound nach der Attack-Phase auf seinen stabilen Lautstärkepegel (Sustain) abfällt.

Parameter	Einstellung
Decay	-127~+127

NOTE

Perkussive Klänge (z.B. Piano und Gitarre) klingen automatisch aus und haben daher normalerweise einen Sustain Level von "0". Selbst wenn Sie einen hohen Wert einstellen und dcn Sound halten, klingt dieser trotzdessen aus.

Release (T)
Bestimmt die Zeit nach Loslassen der Note, bis der Sound vollständig ausgeklungen ist.

Parameter	Einstellung
Release	-127~+127

Vibrato Rate (T)
Bestimmt die Geschwindigkeit der Tonhöhen-Modulation. Bei positiven (+) Werten wird die Modulations-Geschwindigkeit erhöht, bei negativen (–) Werten verlangsamt.

Parameter	Einstellung
Vibrato Rate	-127~+127

Vibrato Depth (T)
Bestimmt die Stärke der Tonhöhen-Mo-dulation. Bei positiven (+) Werten wird die Modulation verstärkt, bei negativen (–) Werten verringert.

Parameter	Einstellung
Vibrato Depth	-127~+127

Vibrato Delay (T)
Bestimmt die Verzögerung der Tonhöhen-Modulation. Bei positiven (+) Werten wird die Verzögerung verstärkt, bei negativen (–) Werten verringert.

Parameter	Einstellung
Vibrato Delay	-127~+127

NOTE

Einige Sounds besitzen bereits ein vorprogrammiertes Vibrato, das nicht verändert werden kann.

MFX

Der JM-5 besitzt drei Multieffekt-Prozessoren, einen Reverb-Prozessor und einen Chorus-Prozessor. Diese können für die Sounds verwendet werden, die von einem Standard MIDI File angesteuert werden.

Wählen Sie "Off" für die Instrumente, die keinen Multieffekt verwenden sollen.

Parameter	Einstellung
MFX	Off, A, B, C

NOTE

Wenn Sie "A", "B" oder "C" ausgewählt haben, können Sie die nachfolgenden Parameter verändern.

MFX Type

Bestimmt den Effekttyp. Alle drei MFX-Bereiche ("A", "B", "C") können beliebigen Instrumenten zugeordnet werden. Sie müssen nur beachten, dass. wenn Sie für einen Block einen anderen Effekt auswählen, sich dieses auf alle Klänge auswirkt, die diesen Effektblock ("A", "B" oder/und"C") verwenden.

Folgende Multieffekttypen sind auswählbar:

1. Thru
2. Stereo EQ
3. Overdrive
4. Distortion
5. Phaser
6. Spectrum
7. Enhancer
8. Auto Wah
9. Rotary
10. Compressor
11. Limiter
12. Hexa-Chorus
13. Trem Chorus
14. Space-D
15. St. Chorus
16. St. Flanger
17. Step Flanger
18. St. Delay
19. Mod. Delay
20. 3 Tap Delay
21. 4 Tap Delay
22. Time Delay
23. 2 Pitch Shifter
24. FBK Pitch
25. Reverb
26. Gate Reverb
27. OD→ Chorus
28. OD→ Flanger
29. OD→ Delay
30. DST→ Chorus
31. DST→ Flanger
32. DST→ Delay
33. EH→ Chorus
34. EH→ Flanger
35. EH→ Delay
36. Chorus→ DLY
37. Flanger→ DLY
38. CHO→ Flanger
39. CHO/DLY
40. Flanger/DLY
41. CHO/Flanger
42. Isolator
43. Low Boost
44. Super Filter
45. Step Filter
46. Humanizer
47. Speaker Sim
48. Step Phaser
49. MLT Phaser
50. INF Phaser
51. Ring Modul
52. Step Ring
53. Tremolo
54. Auto Pan
55. Step Pan
56. Slicer
57. VK Rotary
58. 3D Chorus
59. 3D Flanger
60. 3D Step Flgr
61. Band Chorus
62. Band Flanger
63. Band Step Flgr
64. VS Overdrive
65. VS Distortion
66. GT Amp Simul
67. Gate
68. Long Delay
69. Serial Delay
70. MLT Tap DLY
71. Reverse DLY
72. Shuffle DLY
73. 3D Delay
74. Long Time DLY
75. Tape Echo
76. LoFi Noise
77. LoFi Comp
78. LoFi Radio
79. Telephone
80. Phonograph
81. Step Pitch
82. Sympa Reso
83. Vib-Od-Rotary
84. Center Canc

NOTE

Wenn der "MFX"-Parameter auf "Off" gestellt ist, kann kein Effekt ausgewählt werden, und im Display erscheint die Anzeige "----------------".

MFX Edit

Wenn Sie die Parameter des gewählten Effektes editieren möchten, drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "MFX Edit"-Seite aufzurufen. Mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad können Sie dann die Einstellungen ändern (siehe "MFX-Typen und die Effekt-Parameter" auf S. 93).

NOTE

Wenn der "MFX"-Parameter auf "Off" gestellt ist, können keine MFX-Parameter verändert werden. Im Display erschint dann die Meldung "Please assign an MFX".

Equalizer

Mit dem Equalizer können Sie die Frequenzbereiche einstellen.

Parameter	Einstellung
Equalizer	Off, On

Edit EQ

Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Edit EQ"-Seite. aufzurufen, und verändern Sie die Einstellung mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Equalizer	Off, On	Schaltet den Equalizer ein bzw. aus.
High Frequency	1500 Hz, 2000 Hz, 3000 Hz, 4000 Hz, 6000 Hz, 8000 Hz, 12000 Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der hohen Frequenzen (Shelving Filter).
High Gain	–15~+15 dB	Bestimmt die Lautstärke der hohen Frequenzen.
Mid Frequency	200~8000 Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der mittleren Frequenzen (Peaking Filter).
Mid Q	0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0	Bestimmt die Bandbreite (Güte) des MID FREQ-Bandes. Je niedriger der Wert, desto mehr werden benachbarte Frequenzen mit beeinflusst.
Mid Gain	–15~1+5 dB	Bestimmt die Lautstärke der mittleren Frequenzen.
Low Frequency	90 Hz, 150 Hz, 180 Hz, 300 Hz, 360 Hz, 600 Hz	Bestimmt die Cutoff-Frequenz der tiefen Frequenzen (Shelving Filter).
Low Gain	–15~+15 dB	Bestimmt die Lautstärke der tiefen Frequenzen.
Undo Changes	(Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad)	Ermöglicht, die Änderungen der Einstellungen ungültig zu machen und wieder die vorherigen Einstellungen zu erlangen.

Undo Changes
Ermöglicht, die Änderungen derEinstellungen ungültig zu machen und wieder die vorherigen Einstellungen zu erlangen.

Drücken Sie nach Auswahl von "Undo Changes" das [CURSOR/VALUE]-Rad, um den Vorgang auszuführen.

Drum Instrument (D)
Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Drum Instrument"-Seite aufzurufen.

Wählen Sie das gewünschte Drum-Instrument aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.

Drum Instrument
0: HipHop Kick1
36: Pop Kick 36
38: PopSnare38 1
40: PopSnare40 1

Verändern Sie die Einstellungen mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Instr.	All Drum Set Instruments	Bestimmt den Drumsound
Parameter für den Drumsound		
Mute	Off, On	Schaltet den ausgewählten Drumsound stumm
Solo	Off, On	Schaltet alle Drumsounds außer dem ausgewählten Drumsound stumm
Volume	-127~+127	Bestimmt die Lautstärke des Drumsounds.
Reverb	-127~+127	Bestimmt die Hall-Lautstärke des Drumsounds. Der Halleffekt kann auf der "Common"-Seite ausgewählt werden.
Chorus	-127~+127	Bestimmt die Chorus-Lautstärke des Drumsounds. Der Chorus-Effekt kann auf der "Common"-Seite ausgewählt werden.
Panpot	-127~+127	Bestimmt die Stereo-Position des Drumsounds. Bei "0" ist der Klang in der Mitte. Negative (–) Werte verschieben den Klang nach links, positive (+) Werte verschieben den Klang nach rechts
Velocity	-127~+127	Bestimmt den Dynamikbereich des Drumsounds. Bei "0" wird der originale Dynamikwert verwendet. Bei negativen (-) Werten wird der Dynamikwert reduziert, bei positiven (+) Werten erhöht

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Pitch	-127~+127	Bestimmt die Tonhöhe des Drumsounds. Bei "0" ist die originale Tonhöhe ausgewählt.
Instr. Equalizer	Global, Instr, Off	**Global**: Der Drumsound verwendet die Equalizer-Einstellungen des Drum Sets. **Instr**: Der Drumsound verwendet seine eigenen Equalizer-Einstellungen. **Off**: Der Equalizer ist ausgeschaltet.
Edit EQ	(Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad)	Ermöglicht den Zugriff auf die EQ-Parameter des aktguell gewählten Drumsounds, wenn "Instr. Equalizer" auf "Int" gestellt ist. Siehe "Edit EQ" auf S. 51.
Undo Changes	(Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad)	Ermöglicht, die Änderungen der "Drum Instrument (D)"-Einstellungen ungültig zu machen und wieder die vorherigen Einstellungen zu erlangen.

4. Sichern Sie den Song auf dem USB-Speicher.
Siehe "Sichern der Songdaten" auf S. 54.

NOTE

Mithilfe der "Freeze Data"-Funktion (siehe S. 53) können Sie die Änderungen fest in den Song übertragen und dann mit "Save" den Song inkl. dieser Änderungen sichern und dann bei Bedarf mit einem externen MIDI-Sequenzer weiter bearbeiten. Aber auch wenn Sie die "Freeze Data"-Funktion nicht nutzen, bleiben die gesicherten Änderungen für den JM-5 selbst erkennbar.

Freeze Data

Diese Funktion sichert die Änderungen direkt in der Songdatei, so dass diese mit den geänderten Einstellungen in einem Sequenzer-Programm weiter bearbeitet werden kann.

Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um den Vorgang auszuführen, und sichern Sie dann den Song (siehe nachfolgenden Abschnitt).

Sichern der Songdaten

1. **Wählen Sie den "Save"-Parameter.**

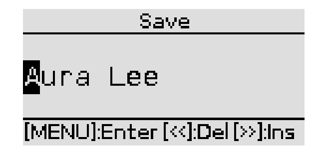


Im Display erscheint der zuletzt gewählte Ordner des angeschlossenen USB-Speichers.

2. **Wählen Sie bei Bedarf einen anderen Ordner aus, wenn Sie die originale Version des Songs nicht überschreiben möchten.**
3. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



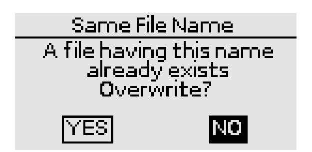
Im Display erscheint:



4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die gewünschte Position aus.**
5. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen (der Cursor wird zu einem Unterstrich).**
6. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte Zeichen aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**



7. **Wiederholen Sie die Schritte (4)~(6), um den Namen vollständig einzugeben.**
8. **Wenn eine Eingabe fehlerhaft ist, können Sie diese korrigieren (siehe Seite 34)**
9. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
   Wenn sich auf dem USB-Speicher bereits eine gleichnamige Datei befindet, werden Sie gefragt, ob Sie diese überschreiben möchten.



Falls ja: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "YES".

Falls nein: Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "NO", und verändern Sie den Namen.

12. Die Menu-Parameter

Über den [MENU]-Taster erreichen Sie weitere Parameter, welche die Funktionsweise des JM-5 bestimmen.

Vorgang

1. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt, um das Haupt-Display anzuwählen.**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



Im Display erscheint:

Menu
Internal Lyrics
External Lyrics On
User Settings
SMF Cover

3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.**



Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Funktion	Beschreibung
Internal Lyrics	Ermöglicht das Darstellen von Textdaten im Display des JM-5 (nur möglich für SMF/mp3-Songs, die Textdaten enthalten)
External Lyrics	Ermöglicht das Darstellen von Textdaten eines Songs auf einem am JM-5 angeschlossenen Videomonitor
User Settings	Sie können eigene Einstellungen im JM-5 sichern (siehe S. 56).
SMF Cover	Ermöglicht das Verändern der Orchestrierung eines Standard MIDI File (siehe S. 43).
SMF Makeup Tools	Ermöglicht das Editieren von Standard MIDI Files (siehe S. 47).
SMF Compressor	Ermöglicht das Einstellen des Kompressors für Standard MIDI Files (siehe S. 44).
SMF Equalizer	Ermöglicht das Einstellen des Equalizers für Standard MIDI Files (siehe S. 46).
MIDI	Ermöglicht das Verändern der MIDI-Parameter des JM-5 (siehe S. 62).
External Tone Parts	Ermöglicht das Einstellen der "External Tone Parts", die über MIDI gespielt werden können (siehe S. 59).
V-LINK	Ermöglicht das Einstellen der V-LINK-Funktionen (siehe S. 72).
Factory Reset	Ermöglicht das Abrufen der Werksvoreinstellungen des JM-5 (siehe S. 70).
Format USB Device	Ermöglicht das Formatieren des externen USB-Speichers (siehe S. 70).

4. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die gewünschte Display-Seite aufzurufen, verändern Sie die Wert des ausgewählten Parameters durch Drehen des Rads, und drücken Sie erneut das [CURSOR/VALUE]-Rad, um den Vorgang zu bestätigen.**

Die 'Menu'-Parameter

Internal Lyrics

Der JM-5 kann die Textdaten eines Standard MIDI Files oder mp3-Songs in seinem Display bzw. auf einem angeschlossenen Videomonitor abbilden (siehe "Anschluss an einen Fernseher bzw. Video-Monitor" auf S. 15).

Sie können z.B. den externen Videomonitor für das Publikum verwenden und Sie selber die Textdaten im Display des JM-5 ablesen.

1. **Wählen Sie den gewünschten Song, der Textdaten enthält, aus (siehe S. 20).**
2. **Aktivieren Sie die "Internal Lyrics"-Funktion. command (siehe "Vorgang").**
3. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Im Display werden die Texte des Songs auf bis zu vier Zeilen gleichzeitig angezeigt.

Amazing Grace how sweet the
sound
that saved a wretch like me.
I once was lost but now I'm

4. **Wenn der Song beendet ist, halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt, um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

External Lyrics

Sie können die Textanzeige des externen Videomonitors einschalten ("On") bzw. ausschalten ("Off").

User Settings

Sie können die geänderten Einstellungen der "User Settings"-Parameter im internen Systemspeicher des JM-5 sichern. Wenn Sie dieses nicht ausführen, sind die Änderungen nach Auschalten des JM-5 verloren.

1. **Wählen Sie "User Settings" aus (siehe "Vorgang" auf S. 55).**
2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
3. **Verändern Sie den Wert mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Die "User Settings" beinhalten die nachfolgend aufgeführten Parameter bzw. Parametergruppen:

Display Brightness

Bestimmt die Helligkeit des JM-5-Displays.

Parameter	Parameter
Display Brightness	0~25

Vocal Effect

Siehe "Verändern der Stimme/Hinzufügen einer Harmoniestimme" auf S. 25.

Ambience Type

Siehe "Hinzufügen von Hall für den Gesang" auf S. 23.

Space Echo

Siehe "Hinzufügen eines Space Echo-Effektes" auf S. 23.

Mic Settings

Siehe "Einstellen des Equalizers und der Phantomspeisung für das Mikrofonsignal" auf S. 27.

Melody Mute

Siehe "Die Funktionen 'Melody Mute' und 'Center Cancel'" auf S. 27.

Tuning

Bestimmt die Stimmung/Tonhöhe des JM-5. Die Voreinstellung ist 440.0Hz.

Parameter	Parameter
Tuning	415.3~466.2 Hz

Video-Einstellungen

Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Video Settings"-Seite anzuwählen.

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Mode	PAL, NTSC	Bestimmt das TV-Format.
Aspect Ratio	Full, Center	Bestimmt das Bildformat.

Lyrics-Einstellungen

Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Lyrics Settings"-Seite anzuwählen.

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Background Mode	Colour, Logo, User	**Colour**: leerer Hintergrund mit aktuell gewählter Farbe. **Logo**: Das JM-5 Logo. **User**: Die ausgewählte Bilddatei (Seite 33).
Background Colour	1~8	Farbe des Hintergrundes
Highlight Colour	1~8	Farbe für hervorgehobene Symbole
Row Displaying	2, 4	Anzahl der Reihen für die Darstellung der Songtexte auf dem externen Videomonitor. Dieses beeinflusst nicht den Darstellungs-Modus des internen Displays.

Parameter	Wert	Beschreibung
Chord View	Off, On	Bei "On" werden im externen Videomonitor unterhalb des Songtextes Akkordsymbole angezeigt.

Utility
Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, um die "Utility"-Seite aufzurufen.

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

Parameter	Wert	Beschreibung
SMF QuickStart	Off, 2nd Bar, 1st Note	**Off**: Das Playback startet am Beginn des Songs (auch wenn hier Leertakte vorhanden sind). **2nd Bar**: Das Playback startet ab Takt 2. **1st Note**: Das Playback startet ab der ersten im Song vorhandenen Note.
Playlist Next Song	Off, On	Bestimmt, ob nach Ende eines Songs der jeweils nachfolgende Song automatisch gestartet wird (On) oder nicht (Off). Bei "On" gilt: Drücken des [■]-Tasters während des Playbacks ruft den nachfolgenden Song auf.
Music File Channel	1~16	Bestimmt den MIDI-Kanal der Harmoniedaten des Songs für die "Music File"-Einstellungen (siehe S. 26).
Rec Audio Level	-24, -18, -12, -6, + 0 dB	Bestimmt den Aufnahmepegel für eigene Audioaufnahmen (siehe S. 30).
Rec Audio Sync	Off, On	**Off**: Die Aufnahme startet vor Beginn des Song-Playbacks. **On**: Die Aufnahme startet mit Beginn des Song-Playbacks. Drücken des [REC]- oder [■]-Tasters stoppt sowohl den Song als auch die Aufnahme.

Parameter	Wert	Beschreibung
USB Driver	Generic, Original	**Generic**: Der auf dem Rechner installierte Standardtreiber wird verwendet. Dieses ist die Normaleinstellung. **Original**: Der spezielle Roland USB-Treiber, den Sie von der Internetseite www.roland.com herunter geladen haben, wird verwendet.
Audio In Level	0~127	Bestimmt den Pegel des INPUT (STEREO)-Signals (siehe Seite 15).
Audio In Center Canc	Off, On	Bestimmt, ob die "Center Cancel"-Funktion eingeschaltet (On) oder ausgeschaltet (Off) ist (siehe S. 27). Dieses beeinflusst auch das INPUT (STEREO)-Signal.
Audio In Transpose	Off, On	Bestimmt, ob das INPUT (STEREO)-Signal durch den "Key"-Parameter (siehe S. 29) transponiert wird (On) oder nicht (Off).
Auto Power Off	Off, 240 min	Bestimmt, ob der JM-5 nach ca. 4 Stunden ohne Betrieb automatisch ausgeschaltet wird (240 minutes) oder nicht (Voreinstellung:"Off").
MIDI Direction	IN, OUT	Bestimmt die Funktion des MIDI-Anschlusses. **In**: Der JM-5 kann MIDI-Daten empfangen. **Out**: Der JM-5 kann MIDI-Daten senden.
Version Info	x.xx	Zeigt die aktuelle Systemversion des JM-5 an.

Sichern der 'User'-Einstellungen

Wenn Sie die Einstellungen der "User Settings" behalten möchten, müssen Sie diese vor Ausschalten des JM-5 manuell sichern, ansonsten gehen diese verloren.

1. **Wählen Sie "Save User Settings", und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
   Im Display erscheint:



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "YES", und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die "User Settings"-Einstellungen im Systemspeicher des JM-5 zu sichern.**
   Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option "NO".

13. External Tone Parts (MIDI-Soundmodul)

Sie können drei Parts der Klangerzeugung des JM-5 über MIDI spielen, z.B. von einem MIDI-Masterkeyboard, einem MIDI-Akkordeon oder auch über einen MIDI-Sequenzer.

Dieses drei Parts stehen zusätzlich zu den 16 Song-Parts (für das Playback von Standard MIDI File) zur Verfügung. Es sind demnach 19 MIDI-Parts verfügbar.

Sie können verschiedene Einstellungen für die drei MIDI-Parts in insgesamt 10 "User"-Speichern sichern.

Vorgang

NOTE

Die External Tone Parts sind nur hörbar, wenn der "Load MIDI Set"-Parameter auf "Tone Parts" steht (siehe S. 62).

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



Im Display erscheint:

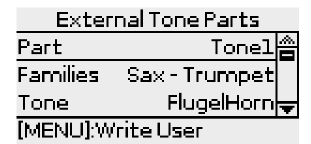
Menu
Internal Lyrics
External Lyrics On
User Settings
SMF Cover

2. **Stellen Sie die MIDI-Parameter ein.**
Siehe "Der JM-5 als MIDI-Soundmodul" auf S. 62
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "External Tone Parts" aus.**



4. **Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**

Im Display erscheint:



5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Part" aus.**
6. **Wählen Sie den gewünschten Part ("Tone1"~"Tone3") aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**

NOTE

Um eine der "User"-Einstellungen zu wählen, wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad zunächst "Preset" aus, und folgen Sie den unter "Laden eines 'User'-Programms" auf S. 61 beschriebenen Bedienschritten.

7. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.**
Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Part	Tone1~3	Bestimmt den Part.
Families	Bestimmt eine der 16 Klanggruppen.	
Tone	Bestimmt den Sound bzw. das Drum-Set (siehe Seite 80)	
Volume	0~127	Bestimmt die Lautstärke des Parts.
Reverb Send	0~127	Bestimmt die Hall-Lautstärke des Parts. Alle drei Parts verwenden den unter "Reverb Type" ausgewählten Hall (siehe S. 48).
Chorus Send	0~127	Bestimmt die Chorus-Lautstärke des Parts. Alle drei Parts verwenden den unter "Chorus Type" ausgewählten Chorus-Effekt (siehe S. 48).
Panpot	L63~0~R63	Bestimmt die Stereo-Position des Parts. Bei "0" ist die Mitte des Stereofeldes ausgewählt.
Preset	User1~10	Ermöglicht die Auswahl einer User-Einstellung.

8. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**



Die Bedienung im Detail

Auswahl der Klanggruppe (Family) und des Sounds (Tones)

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “External Tone Parts” aus.**
2. **Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Part” aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**



4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Part (“Tone1”~“Tone3”), und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Families” aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
   Im Display erscheint eine Anzeige ähnlich der Folgenden:



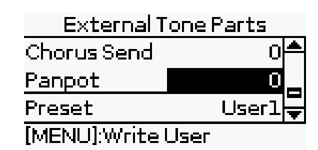
6. **Wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad die gewünschte Klanggruppe aus.**
7. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad (Display-Anzeige: “Push: Go to tone”).**
   Im Display erscheint eine Liste aller Sounds der gewählten Klanggruppe.
8. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Sound aus.**
9. **Gehen Sie wie folgt vor:**

(a) Auswahl einer anderen Klanggruppe: Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad (Display-Anzeige: “Push: Go to families”).

(b) Drücken Sie den the [EXIT]-Taster, um wieder die “External Tone Parts”-Seite anzuwählen.

Einstellen weiterer ‘External Tone Parts’-Parameter

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “External Tone Parts” aus.**
2. **Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Part” aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Part (“Tone1”~“Tone3”), und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
   Im Display erscheint:



6. **Wählen Sie mit dem CURSOR/VALUE-Rad die gewünschte Einstellung, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
7. **Wiederholen Sie die Schritte (5) und (6), um weitere Parameter einzustellen.**
8. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

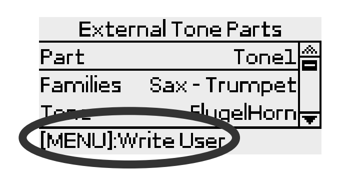
Sichern der Einstellungen im ‘User’-Speicher

Sie können die geänderten Einstellungen der External Tone Parts in bis zu “User”-Speicher sichern.



Wenn Sie den JM-5 ausschalten, ohne die Daten zu sichern, oder ein anderes “User”-Programm auswählen, werden die aktuellen (nicht gesicherten) Einstellungen gelöscht bzw. die bisherigen Einstellungen aktualisiert.

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “External Tone Parts” aus.**
   Im Display erscheint:



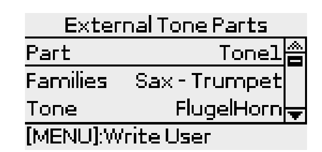
2. **Drücken Sie erneut den [MENU]-Taster (“[MENU]: Write User”).**
   Im Display erscheint:



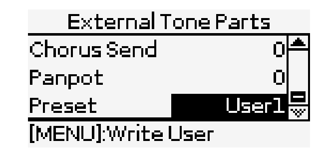
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten “User”-Speicher (1~10) aus.**
4. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Auswahl zu bestätigen, und sichern Sie die aktuellen Einstellungen im ausgewählten User-Speicher.**
   Im Display erscheint kurz eine Bestätigungs-Meldung und danach wieder die "External Tone Parts"-Seite.

Laden eines ‘User’-Programms

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “External Tone Parts” aus.**
   Im Display erscheint:



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “Preset” aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte “User”-Programm aus.**
4. **Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die Einstellungen des gewählten “User”-Programms zu laden.**
5. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

14. Die MIDI-Funktionen

"MIDI" steht für "Musical Instrument Digital Interface" und ist ein weltweiter Standard für das Austauschen von MIDI-Informationen zwischen Instrumenten und Geräten, die einen oder mehrere MIDI-Anschlüsse besitzen.

Der JM-5 besitzt einen MIDI-Anschluss, über den MIDI-Daten empfangen werden können, sowie einen USB MIDI-Anschluss, über den MIDI-Daten entweder empfangen oder gesendet werden können.

Über MIDI

Über MIDI können Spiel- und Kontrolldaten auf bis zu 16 MIDI-Kanälen gleichzeitig übertragen werden, so dass damit bis zu 16 verschiedene Klänge gleichzeitig gespielt werden können. Der JM-5 ist "multitimbral" und kann daher mehrere Klänge gleichzeitig spielen.

Der JM-5 besitzt 10 "MIDI Set"-Speicher, in denen jeweils unterschiedliche MIDI-Einstellungen gespeichert werden können.

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Load MIDI Set".**



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
Nach Auswahl von "Load MIDI Set" haben Sie die folgende Auswahl:

MIDI Set	Bedeutung
Tone Parts	Dieses ab Werk voreingestellte MIDI Set aktiviert die Parts der Tones1, 2 und 3 für den Empfang von MIDI-Meldungen. Die 16 Songs Parts können hier nicht über MIDI gesteuert werden.
Song Parts	Dieses ab Werk voreingestellte MIDI Set aktiviert die Song-Parts für den Empfang von MIDI-Meldungen. Die Parts der Tones1, 2 und 3 können hier nicht über MIDI gesteuert werden.
User1~8	Bestimmt die Auswahl eines der 8 MIDI Set "User"-Sets. Siehe "Sichern eigener Einstellungen in einem MIDI Set" auf S. 68. Sie können auch "Tone Parts" oder "Song Parts" auswählen, die Einstellungen ändern und dann in einem "User"-Speicher sichern.

Zusätzlich zu den 3 External Tone Parts und den16 Song Parts kann auch der Harmonie-Effekt über MIDI-Kanal "16" gesteuert werden:

Sektion/Funktion	MIDI-Kanal
Harmony-Effekt	16 (mit der Einstellung "Keyboard" -> siehe S. 26)

NOTE
Das eingehende Mikrofonsignal wird nicht in MIDI-Tonhöheninformationen umgewandelt.

Der JM-5 als MIDI-Soundmodul

Die Anschlüsse

1. **Stellen Sie die Lautstärke des JM-5 und der angeschlossenen MIDI-Geräte auf minimale Lautstärke.**
2. **Schalten Sie den JM-5 und die externen MIDI-Geräte aus.**
3. **Verbinden Sie den JM-5 MIDI IN/OUT-Anschluss mit dem MIDI OUT-Anschluss des externen MIDI-Instrumentes.**



MIDI Masterkeyboard

4. **Schalten Sie den JM-5 und die angeschlossene MIDI-Geräte ein.**
5. **Stellen Sie den "MIDI Direction"-Parameter auf "IN" (siehe S. 57).**
6. **Stellen Sie die Lautstärke des JM-5 ein.**
7. **Stellen Sie mit dem [BACKING]-Regler die Lautstärke der MIDI-Parts ein.**

NOTE
Die External Tone Parts können auch dann über MIDI gesteuert werden, wenn der COMPUTER-Anschluss des JM-5 mit dem USB-Anschluss des Rechners verbunden ist (siehe S. 69).

Einstellen der MIDI-Kanäle für die 'Tone Parts'

Wenn Sie das "Tone Parts" MIDI Set auswählen, erhalten die Parts die folgenden MIDI-Kanäle:

External Tone Part	MIDI-Kanal (Voreinstellung)
Tone 1	1 (veränderbar)
Tone 2	2 (veränderbar)
Tone 3	3 (veränderbar)

NOTE

Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit Tone Parts", wenn Sie die Einstellungen der MIDI-Kanäle verändern möchten.

1. **Stellen Sie am MIDI-Steuerinstrument den zum Tone-Part passenden MIDI-Kanal ein.**
   Steuer-Instrumente wie z.B. ein MIDI-Akkordeon senden auf mehreren MIDI-Kanälen gleichzeitig. Hier können Sie bis zu 3 MIDI-Sendekanäle passend zum JM-5 einstellen.
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



Im Display erscheint:

Menu
Internal Lyrics
External Lyrics On
User Settings
SMF Cover

3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "MIDI" aus, und drücken Sie das CURSOR/ VALUE-Rad.**



Im Display erscheint:



4. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um "Load MIDI Set" auszuwählen.**
5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Tone Parts" aus.**



6. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**

NOTE

Damit werden auch die MIDI Empfangs/Sende-Funktionen der JM-5 Song Parts ausgeschaltet und alle für die Song Parts vorgenommenen MIDI-Einstellungen de-aktiviert.

7. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

Einstellen der MIDI-Kanäle und weiterer MIDI-Parameter der 'Edit Tone Parts'

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit Tone Parts".**

Edit Tone Parts
Part Tone1
Rx On
Rx Ch 1
Rx Shift 0

2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.**

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Part	Tone1~3	Bestimmt den Part.
Rx	Off, On	Bestimmt, ob ein Part MIDI-Meldungen empfangen kann (On) oder nicht (Off).
Rx Ch	1~16	Bestimmt den MIDI-Kanal eines Parts.
Rx Shift	-48~+48 (Halbtöne)	Bestimmt die Transponierung einer Note, bevor diese zur Klangerzeugung des JM-5 geleitet wird.

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Rx Limit Low	C–1~G9	Diese beiden Parameter bestimmen die unteren und oberen Notenbegrenzungen für den Empfang von Notenmeldungen. Hinweis: "Rx Limit Low" kann nicht höher gesetzt werden als "Rx Limit High", und "Rx Limit High" kann nicht niedriger gesetzt werden als "Rx Limit Low".
Rx Limit High	C–1~G9	
Rx Event	→ siehe unten	In der RX-Sektion können Sie bestimmen, ob eine MIDI-Meldung generell empfangen werden kann (On) oder nicht (Off).

■ 'Rx Event'-Einstellungen

Rx Event	Einstellung	Bedeutung
Program Change	Off, On	Program Change- und Bank Select (CC00, CC32)-Meldungen. Diese dienen zur Auswahl von Sounds und Drum Sets.
Pitch Bender	Off, On	Pitch Bend-Meldungen.
Modulation	Off, On	Modulation-Meldungen (CC01).
Volume	Off, On	Volume-Meldungen (CC07).
Panpot	Off, On	Pan-Meldungen (CC10).
Expression	Off, On	Expression-Meldungen (CC11).
Reverb	Off, On	Reverb Send-Meldungen (CC91).
Chorus	Off, On	Chorus Send-Meldungen (CC93).
Hold	Off, On	Hold (Sustain, Damper)-Meldungen (CC64).
Sostenuto	Off, On	Sostenuto-Meldungen (CC66).
Soft	Off, On	Soft-Meldungen (CC67).
Caf	Off, On	Channel Aftertouch.
RPN	Off, On	Registered Parameter Number (CC100/101).
NRPN	Off, On	Non-Registered Parameter Number (CC98/99).
System Exclusive	Off, On	SysEx-Meldungen (System Exclusive).
Select All	–	Schaltet alle MIDI-Filter ein bzw. aus.

3. Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Die MIDI-Parameter für die 'Song Parts'

Über die 16 "Song Parts" werden normalerweise die Klänge für SMF-Songs abgespielt.

Sie können diese Parts aber auch über MIDI von einem Sequenzer ansteuern.

Sie können die Daten der Song-Parts auch über MIDI an einen externen MIDI-Sequenzer übertragen und damit ein externes MIDI-Soundmodul ansteuern.

Aktivieren der 'Song Parts'-Sektion

Sie können die MIDI Sende- und Empfangsoptionen der JM-5 Song Parts wie nachfolgend beschrieben aktivieren. Wenn Sie bei "Load MIDI Set" die Option "Song Parts" auswählen, wird die Einstellung "Tone Parts" automatisch abgeschaltet.

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Load MIDI Set", um die folgende Display-Seite aufzurufen:



2. Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad, und wählen Sie "Song Parts" aus.



3. Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad.
Damit werden die im JM-5 voreingestelten Song Parts-Einstellungen aktiviert.

Einstellen der MIDI-Kanäle und weiterer MIDI-Parameter für die Song Parts

1. **Wählen Sie "Edit Song Parts", um die folgende Display-Seite aufzurufen:**

```
Edit Song Parts
Part          1
Rx           On
Rx Ch         1
Rx Shift      0
```

2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.**

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Part	1~16	Bestimmt den Song-Part, dessen MIDI-Einstellung verändert wird
Rx	Off, On	Bestimmt, ob ein Song-Part MIDI-Meldungen empfangen kann (On) oder nicht (Off).
Rx Ch	1~16	Bestimmt den MIDI-Kanal des Song-Parts.
Rx Shift	-48~+48 (Halbtöne)	Bestimmt die Transponierung einer Note, bevor diese zur Klangerzeugung des JM-5 geleitet wird.
Rx Limit Low	C–1~G9	Diese beiden Parameter bestimmen die unteren und oberen Notenbegrenzungen für den Empfang von Notenmeldungen. Hinweis: "Rx Limit Low" kann nicht höher gesetzt werden als "Rx Limit High", und "Rx Limit High" kann nicht niedriger gesetzt werden als "Rx Limit Low".
Rx Limit High	C–1~G9	
Rx Event	→ siehe unten	In der RX-Sektion können Sie bestimmen, ob eine MIDI-Meldung generell empfangen werden kann (On) oder nicht (Off).
Tx	Off, On	Bestimmt, ob ein Song-Part MIDI-Meldungen senden kann (On) oder nicht (Off).
Tx Ch	1~16	Bestimmt den MIDI-Kanal des Song-Parts für dessen Sendefunktion. Stellen Sie pro Part einen unterschiedlichen MIDI-Kanal ein.
Tx Shift	-48~+48 (Halbtöne)	Bestimmt die Transponierung einer Note, bevor diese über MIDI-übertragen wird.
Tx Local	Off, On	Bestimmt, ob ein Song-Part direkt mit der internen Klangerzeugung verbunden ist (On) oder nicht (Off). Bei "Off" wird ein Song-Part nicht mehr vom SMF Player des JM-5 angesteuert.
Tx Event	→ siehe unten	In der TX-Sektion können Sie bestimmen, ob eine MIDI-Meldung generell gesendet werden kann (On) oder nicht (Off).

■ 'Rx Event' und 'Tx Event'-Einstellungen

Rx/Tx Event	Einstellung	Bedeutung
Program Change	Off, On	Program Change- und Bank Select (CC00, CC32)-Meldungen. Diese dienen zur Auswahl von Sounds und Drum Sets.
Pitch Bender	Off, On	Pitch Bend-Meldungen.
Modulation	Off, On	Modulation-Meldungen (CC01).
Volume	Off, On	Volume-Meldungen (CC07).
Panpot	Off, On	Pan-Meldungen (CC10).
Expression	Off, On	Expression-Meldungen (CC11).
Reverb	Off, On	Reverb Send-Meldungen (CC91).
Chorus	Off, On	Chorus Send-Meldungen (CC93).
Hold	Off, On	Hold (Sustain, Damper)-Meldungen (CC64).

Rx/Tx Event	Einstellung	Bedeutung
Sostenuto	Off, On	Sostenuto-Meldungen (CC66).
Soft	Off, On	Soft-Meldungen (CC67).
Caf	Off, On	Channel Aftertouch.
RPN	Off, On	Registered Parameter number (CC100/101).
NRPN	Off, On	Non-Registered Parameter Number (CC98/99).
System Exclusive	Off, On	SysEx-Meldungen (System Exclusive).
Select All	–	Schaltet alle MIDI-Filter ein bzw. aus.

3. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

MIDI-Synchronisation (Edit Sync)

Wenn Sie den JM-5 mit einem externen MIDI-Instrument synchronisieren möchten, müssen Sie die entsprechenden Einstellungen vornehmen.

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit Sync", um die folgende Display-Seite aufzurufen:**

Edit Sync
Song Rx Off
Mode Auto
Song Start/Stop Tx On
Song Clock Tx On

2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.**
Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Song Rx	Off, On	Bestimmt, ob der JM-5 MIDI Sync-Meldungen empfangen kann (On) oder nicht (Off). Hinweis: Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn der Parameter "MIDI Direction" auf "IN" steht (siehe S. 57).
Mode	Internal, Auto, MIDI, Remote	→ "Die Synchronisations-Optionen"
Song Start/Stop Tx	Off, On	Bei "On" sendet der JM-5 bei Starten/Stoppen des Song-Playbacks entsprechende Kontrollmeldungen.
Song Clock Tx	Off, On	Bei "On" werden während des Song-Playbacks MIDI Clock-Meldungen gesendet. Hinweis: Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn der Parameter "MIDI Direction" auf "OUT" steht (siehe S. 57).
Song Position Tx	Off, On	Bei "On" werden während des Song-Playbacks Song Position Pointer (SPP)-Meldungen gesendet.

■ Die Synchronisations-Optionen

Mode	Beschreibung
Internal	Der JM-5 verwendet sein internes Tempo (keine Synchronisation)
Auto	Wenn der JM-5 eine MIDI Start-Meldung (FA) empfängt, wartet er auf eine Clock-Meldung, welche das Tempo bestimmt. Falls keine Tempo-Informationen empfangen werden, startet der JM-5 die Wiedergabe und verwendet sein internes Tempo. Wenn nach der MIDI Start-Meldung (FA) Clock-Meldungen (F8) empfangen werden, wird der JM-5 über das Tempo des externen MIDI-Instrumentes synchronisiert. Sie können weiterhin den SMF Player verwenden, ohne auf die MIDI Start/Clock-Meldungen Rücksicht nehmen zu müssen.
MIDI	Songs können nur über MIDI-Echtzeitbefehle (Start, Stop, Clock) eines externen MIDI-Instrumentes gestartet bzw. gestoppt werden.
Remote	Wenn der JM-5 eine MIDI-Startmeldung empfängt, startet er die Wiedergabe mit seinem internen Tempo. Nach Empfang einer MIDI Stop-Meldung wird die Wiedergabe gestoppt. Externe Clock-Meldungen werden ignoriert.

3. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

Allgemeine MIDI-Parameter

1. Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Edit Parameters", um die folgende Display-Seite aufzurufen:

Edit Parameters	
Rx Transpose	Off
Rx Velocity	On
Rx Sysex	On
Tx Velocity	On

2. Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten Parameter aus.

Die folgenden Parameter stehen zur Verfügung:

Parameter	Einstellung	Beschreibung
Rx Transpose	Off, On	Bestimmt, ob über MIDI gesendete Notenmeldungen transponiert werden (On) oder nicht (Off).
Rx Velocity	On,1~127	Bestimmt, ob die Sounds des JM-5 auf Dynamik reagieren (On) oder nicht (1~127). Wählen Sie dann entsprechend den gewünschten, festen Lautstärkewert aus.
Rx Sysex	Off, On	Bestimmt, ob der JM-5 SysEx-Meldungen empfangen kann (On) oder nicht (Off).
Tx Velocity	On,1~127	Bestimmt, ob die Notendaten der Song Parts beim Song-Playback (siehe S. 64) mit ihrer ursprünglichen Dynamik übertragen werden (On) oder nicht (1~127). Wählen Sie dann entsprechend den gewünschten, festen Lautstärkewert aus.
Tx Sysex	Off, On	Bestimmt, ob der JM-5 SysEx-Meldungen senden kann (On) oder nicht (Off).
Tx Data Change	Off, On	Bestimmt, wie die Program Change-Meldungen eines Songs übertragen werden. Bei Abspielen von Standard MIDI Files ersetzt der JM-5 die Standard GM-Sounds durch JM-5-eigene Sounds. Bei der Einstellung "On" werden die Bank- und Programmnummern der "JM-5-eigenen" Sounds auch über MIDI übertragen.

3. Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.

Die MIDI-Sets

In den MIDI-Sets können Sie MIDI-Einstellungen sichern. Der JM-5 besitzt 8 Speicher für MIDI-Sets ("User1"~ "User8").

Die Einstellungen "Song Parts" und "Tone Parts" sind auch MIDI Sets, sind aber fest voreingestellt und können nicht geändert werden.

NOTE

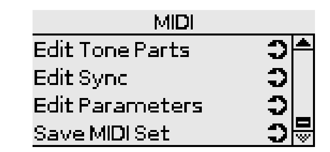
Die Einstellungen des zuletzt gewählten "User"-Speichers werden nach Einschalten des JM-5 automatisch geladen.

Sichern eigener Einstellungen in einem MIDI Set

1. **Stellen Sie die MIDI-Parameter ein.**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "MIDI" → "Save MIDI Set" aus.**



4. **Drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**
Im Display erscheint:



5. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad den gewünschten "User"-Speicher aus (User1~8).**
6. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, um die Auswahl zu bestätigen.**
Im Display erscheint eine Bestätigungs-Meldung und danach wieder die bei Schritt (3) beschriebene Display-Seite.

Laden eines MIDI Sets

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster, und wählen Sie → "MIDI" → "Load MIDI Set".**



2. **Drücken Sie den [CURSOR/VALUE]-Rad, um die Auswahl zu bestätigen.**
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad das gewünschte MIDI Set ("User1"~ "User8") aus, und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad.**
4. **Halten Sie den [EXIT]-Taster gedrückt (die Anzeige hört auf zu blinken), um wieder das Haupt-Display anzuwählen.**

NOTE

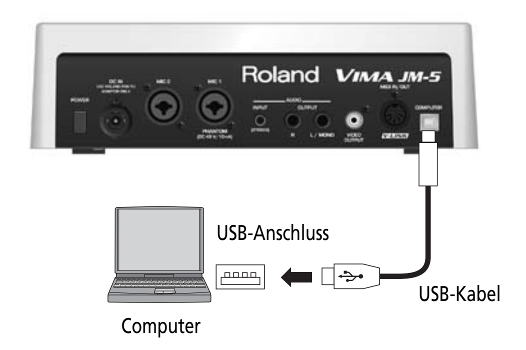
Die Einstellungen des zuletzt gewählten "User"-Speichers werden nach Einschalten des JM-5 automatisch geladen.

Anschließen des JM-5 an einen Rechner

Sie können JM-5 über seinen USB MIDI-Anschluss mit dem USB-Anschluss eines Rechners verbinden und dann folgende Dinge ausführen:

- Abspielen eines Standard MIDI Files (SMF) am Rechner und Nutzen des JM-5 als MIDI-Soundmodul
- Austauschen von MIDI-Daten zwischen dem JM-5 und einer Sequenzer-Software.

1. Verbinden Sie den JM-5 und den Rechner mit einem A→B USB-Kabel.



NOTE

Informationen zur Systemanforderung für den Rechner finden Sie unter http://www.roland.com/

Wenn der Rechner den JM-5 nicht erkennt

Normalerweise ist es nicht notwendig, für die USB-Verbindung zwischen JM-5 und Rechner einen USB-Treiber zu installieren. Sollten allerdings Probleme bei der Datenübertragung auftreten, macht es Sinn, einen speziellen Roland-Treiber zu installieren und anstelle des vorherigen Treibers zu verwenden (siehe “USB Driver” auf S. 57).

Weitere Hinweise zum Download und Installation des Roland-Treibers finden Sie auf der Roland-Webseite:

http://www.roland.com/

■ Hinweise zur USB-Verbindung

- Über USB können nur MIDI-Daten übertragen werden.
- Um den neu ausgewählten Treiber zu aktivieren, schalten Sie den JM-5 aus und wieder ein.
- Schalten Sie den JM-5 nicht aus, solange der externe Sequenzer noch aktiv ist.

15. Weitere Funktionen

Factory Reset

Mit diesem Vorgang können Sie die Werksvoreinstellungen des JM-5 abrufen.

Dieses betrifft nicht die Daten, die auf dem angeschlossenen USB-Speicher gesichert sind.

1. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



Im Display erscheint:



2. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Factory Reset" aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "YES", und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um den Vorgang auszuführen.**
   Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option "NO".
4. **Nach Abschluss des Vorgangs erscheint im Display eine Bestätigungs-Meldung.**

Formatieren des USB-Speichers

Damit ein USB-Speicher mit dem JM-5 verwendet werden kann, muss dieser mit dem JM-5 formatiert werden. Der USB-Speicher erhält dadurch das "FAT-32" Dateisystem.

WICHTIGER HINWEIS: Durch die Formatierung werden alle vorherigen Daten des USB-Speichers gelöscht. Erstlelen Sie ggf. vorher eine Sicherheitskopie der Daten.

1. **Schließen Sie den USB-Speicher an den External Memory-Anschluss des JM-5 an.**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**



Im Display erscheint:



3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad "Format USB Device" aus, und drücken Sie das [CURSOR/VALUE]-Rad.**



4. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad die Option "YES", und drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um den Vorgang auszuführen.**
   Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, wählen Sie die Option "NO".
5. **Nach Abschluss des Vorgangs erscheint im Display eine Bestätigungs-Meldung.**

■ Auf dem USB-Speicher werden die folgenden Ordner angelegt.

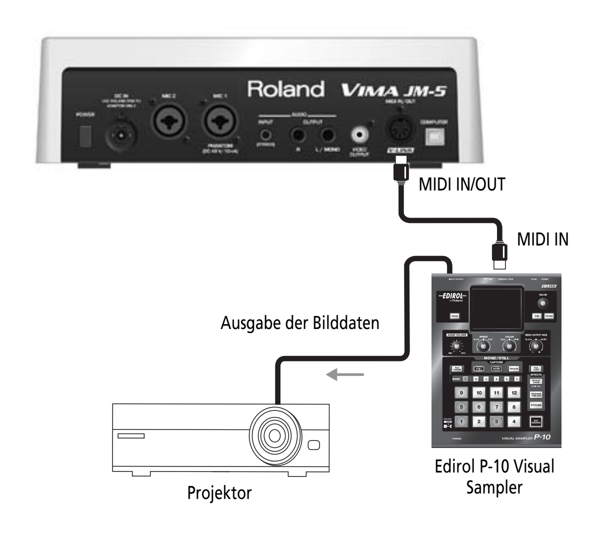
Name	Beschreibung
My Playlists	Beinhaltet alle Abspiellisten des JM-5.
My Recordings	Hier finden Sie alle eigenen Audio-aufnahmen (siehe S. 30).
My Songs	Hier können Sie alle Songs sichern, welche Sie mit “SMF Makeup Tools” (siehe S. 47) oder “SMF Cover” (siehe S. 43) verändert haben.

16. Die V-LINK-Funktion

Der JM-5 besitzt eine V-LINK (V-LINK)-Schnittstelle, mit der Audio- und Videodaten synchronisiert werden können. Dieses erleichtert die Integration von Bildmaterial in eine Musik-Performance.

Beispiel: Der JM-5 in Verbindung mit dem Roland P-10 Visual Sampler.

1. **Verbinden Sie den JM-5 und den P-10 wie folgt über MIDI.**



Ein- bzw. Ausschalten der V-LINK-Funktion

1. **Stellen Sie den “MIDI Direction”-Parameter auf “OUT” (siehe S. 57).**
2. **Drücken Sie den [MENU]-Taster.**
3. **Wählen Sie mit dem [CURSOR/VALUE]-Rad “V-LINK” aus.**
4. **Drücken Sie das CURSOR/VALUE-Rad, um die “V-LINK”-Seite aufzurufen.**
5. **Steuern Sie die Parameter des P-10 mit den Bedienelementen des JM-5.**

Bedienvorgang	V-LINK	MIDI-Meldung
[■] drücken	Bild umschalten (Clip 1)	CF 00
[►/II] drücken	Bild umschalten (Clip 2)	CF 01
[MELODY MUTE] drücken	Bild umschalten (Clip 3)	CF 02
[◄◄] drücken	Bild umschalten (Clip 4)	CF 03
[►►] drücken	Bild umschalten (Clip 5)	CF 04
[REC] drücken	Bild umschalten (Clip 6)	CF 05
[KEY] drücken	Bild umschalten (Clip 7)	CF 06
[TEMPO] drücken	Bild umschalten (Clip 8)	CF 07
[PLAYLIST] → [CURSOR/VALUE]-Rad drücken	Bank umschalten Image Bank Select (Bank 1~13)	BF 00 00~13
[NEXT] → [CURSOR/VALUE] drücken	Farbe verändern Color Cr Control (0~127)	BF 47 00~7F
[FINDER] → [CURSOR/VALUE]-Rad drücken	Abspiel-Geschwindigkeit ändern (0~127)	EF 00 00~00 40~7F 7F –8192~0~ 8191

NOTE

Lesen Sie zu diesem Thema auch die Anleitung des Roland P-10.

17. Mögliche Fehlerursachen

Fehler	Aktion	Seite
Das Gerät lässt sich nicht einschalten.	Ist der beigefügte Netzadapter bzw. das Netzkabel korrekt angeschlossen? Verwenden Sie nur den beigefügten Netzadapter, die Benutzung anderer Netzteile kann Beschädigungen zur Folge haben.	14
Der JM-5 erzeugt keinen Sound.	Ist das externe Verstärkersystem bzw. das externe Mischpult eingeschaltet? Falls nicht, schalten Sie das externe Gerät ein.	14
	Ist der [MASTER VOL]-Regler auf minimale Lautstärke geregelt? Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
	Wenn Sie den Song nicht hören, ist der [BACKING]-Regler auf minimale Lautstärke geregelt? Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
	Wenn das am [MIC 1]- oder [MIC2]-Anschluss angeschlossene Mikrofon nicht funktioniert, überprüfen Sie die Einstellung des [MIC 1]- bzw. [MIC 2]-Reglers.	22
	Wenn Sie am [MIC1]-Anschluss ein Kondensator-Mikrofon angeschlossen haben, müssen Sie eventuell die Phantomspeisung einschalten. Hinweis: Der[MIC2]-Anschluss besitzt keine Phantomspeisung.	27
	Wenn das mit dem INPUT (STEREO)-Anschluss verbundene Gerät nicht hörbar ist, müssen Sie den "Audio In Level" erhöhen,	57
Das Instrument erklingt insgesamt zu leise.	Verwenden Sie Audiokabel mit integriertem Widerstand? Sie dürfen nur Audiokabel benutzen, die keinen internen Widerstand besitzen.	–
Der aktuell gespielte Song ist nicht hörbar.	Ist der [BACKING]-Regler auf minimale Lautstärke geregelt? Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
Der Gesang einer Audiodatei (mp3 oder WAV) bzw. die Melodiestimme eines Standard MIDI Files ist nicht hörbar.	Wenn der [MELODY MUTE]-Taster leuchtet, wird das bei Wiedergabe einer Audiodatei das Signal im der Mitte des Stereofeldes in der Lautstärke reduziert bzw. ausgeblendet bzw. bei einem Standard MIDI File die Melodiestimme stummgeschaltet.	27
Das externe Lautsprechersystem verzerrt.	Ist das externe Verstärkersystem an einen anderen Stromkreis angeschlossen als der JM-5? Schließen Sie beide an den gleichen Stromkreis an.	–
Das Mikrofonsignal erklingt fremdartig.	Leuchtet der [VOCAL EFFECT]-Taster? Falls ja, drücken Sie diesen, so dass die Anzeige erlischt.	–
Die Tonhöhe des Songs erklingt falsch.	Ist die Master Tune-Einstellung korrekt? Wurde der Song transponiert?	56 57
Ein WAV Audio/mp3-Song wird nicht abgespielt.	Kann das Songformat vom JM-5 erkannt werden?	21
Der Sound eines über MIDI am JM-5 angeschlossenen Gerätes ist nicht hörbar.	Sind alle Geräte eingeschaltet? Sind die MIDI-Verbindungen und die "MIDI Direction"-Einstellung korrekt? Ist der richtige MIDI-Kanal eingestellt?	– 57 63
	Ist der "Rx"-Parameter eingeschaltet?	63
	Ist der [BACKING]-Regler auf minimale Lautstärke geregelt? Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
Es können keine Daten vom USB-Speicher gelesen bzw. auf den USB-Speicher geschrieben werden.	Verwenden Sie einen Roland M-UF-USB-Speicher? Nur mit diesem ist ein reibungsloser Betrieb gewährleistet.	–
Die Songliste erscheint nicht.	Schließen Sie den USB-Speicher, der die gewünschten Songs enthält, an, und drücken Sie den [USB MEMORY]-Taster.	–

Fehler	Aktion	Seite
Der externe Video-Monitor bleibt dunkel.	Ist der Monitor am VIDEO OUTPUT-Anschluss angeschlossen?	15
	Ist am Monitor bzw. Fernseher der korrekte Kanal eingestellt? Lesen Sie dazu die Anleitung des verwendeten Monitors bzw. Fernsehers.	–
	Kann der JM-5 die Auflösung des Monitors bzw. Fernsehers erkennen?	–
Auf dem externen Monitor sind horizontale Streifen sichtbar.	Dieses kann bei einem Fernseher vorkommen, ist aber kein Fehler des JM-5.	–
Der Rand eines Bildes ist auf dem externen Monitor abgeschnitten.	Dieses kann bei einem Fernseher vorkommen, ist aber kein Fehler des JM-5.	–
Die Texte bzw. die Bild-Präsentation erscheint fremdartig.	Ist das richtige TV-Format eingestellt?	56
	Ist das richtige Bildformat eingestellt?	56
Die Bilddaten werden dauerhaft mit den ersten Worten des Songtextes angezeigt.	Stellen Sie den Parameter "External Lyrics" auf "Off".	55
Die Textanzeige ist falsch.	Es kann es passieren, dass die Texte bei einigen Standard MIDI Files über den Bildrand hinaus angezeigt werden.	–
Auf dem externen Videomonitor erscheinen keine Songtexte.	Stellen Sie den Parameter "External Lyrics" auf "On".	55

18. Technische Daten

Display	
Display	132 x 64 Punkte, graphikfähiges, monochromes LCD (beleuchtet)
Klangerzeugung	
Max Polyphonie	128 Stimmen (GM2/GS/XG Lite-kompatibel)
Sounds	1.092 Tones 57 Drum Sets
Multitimbrale Parts	16 Song Parts + 3 External Tone Parts
Gesamtstimmung (Master Tuning)	415.3~466.2Hz
Tonart (Transponierung)	–6~+5 Halbtöne (für Audio/MIDI-Daten & das AUDIO INPUT-Signal)
Tempowechsel	20~250BPM (für Standard MIDI Files) 75%~125% (für mp3- und WAV-Daten)
Part Mute-Funktionen	MELODY MUTE: SMF CENTER CANCEL: mp3, WAV, AUDIO IN-Signale
Effekte	
SMF Song-Sektion	Reverb: 8 Typen Chorus: 8 Typen MFX A, B, C: 84 Typen Parametrischer Equalizer Multi-Band Compressor
MIC1 & MIC2	Ambience: 3 Reverb-Typen Space Echo
Vokal-Effekte (MIC1)	Auto Harmony: 4 Typen Transformer: 9 Typen Musikdaten, Keyboard
Songs	
Song Player	SMF (Format 0/1), KAR, mp3, WAV, mp3+CDG
Akkorderkennung von Songdaten	Automatische Akkorderkennung bei Standard MIDI Files
SMF Makeup Tools	Editier-Optionen für Instrumenten-Parameter
Playlist	Songliste mit automatischem Playback
Finder	Audiodateien, SMF, JPEG
Next	Audiodateien, SMF,
SMF Cover	30 Typen
Demo	
Demo-Songs mit Bild-Präsentation	ja
Aufnahme	
Aufnahmemedium	USB Flash-Speicher
Speicherformat	Audioformat: WAV (44,1kHz, 16-bit linear)
Video	
Bild-Präsentationen	mit einem Song verknüpfte Bilddaten (empfohlene Auflösung: 512x384 oder 1024x768 Pixel)

VIMA TUNES	ja
Songtexte	SMF und mp3/WAV
Kontrollelemente	
Drehregler	MASTER VOL, BACKING, MIC1, MIC2, AMBIENCE Daten-Rad mit Druckfunktion
Anschlüsse	
Phones (Stereokopfhörer)	Miniklinke stereo
Audioeingänge	INPUT (STEREO) (Miniklinke) 1x MIC 1 (XLR mit optionaler Phantomspeisung bzw. Klinke) 1x MIC2 (XLR oder Klinke)
USB-Anschlüsse	1x USB Host (Datensicherung) 1x COMPUTER (Empfangen und Senden von MIDI-Daten)
MIDI IN/OUT-Anschluss	MIDI IN/OUT (V-LINK-Funktion)
Videoausgang	1x Composite (PAL oder NTSC))
Audioausgänge	OUTPUT R, L/MONO (Klinke)
Weitere technische Daten	
Stromversorgung	9V, AC-Adapter, beigefügtes PSB-1U-Netzteil
Stromverbrauch	700mA
Abmessungen	273 (W) x 230 (D) x 90 (H) mm 10-3/4 (W) x 9-1/16 (D) x 3-3/16 (H) inches
Gewicht	ca. 1,6kg, 3 lbs 9 oz (ohne Netzteil)
Beigefügtes Zubehör	
	Roland M-UF2G USB-Speicher, Bedienungsanleitung (dieses Handbuch), AC-Adapter, 4 Schrauben (M5x8)
Zusätzliches Zubehör	
Mikrofon	Roland DR-Serie
Stereokopfhörer	Roland RH-Serie
USB-Speicher	USB Flash-Speicher (M-UF-Serie)
Verstärker	KC-Serie
Ständer	SS-PC1, PDS-10

Note: Änderungen der technischen Daten und des Designs bleiben vorbehalten. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

Die für dieses Gerät verwendeten Bilddaten stammen von den folgenden Fotografen bzw. Illustratoren:
Atelier Vision, Kenji Senda, Hiroshi Honda, Minoru Todani, Norio Matsushika, Masakazu Watanabe, Toshio Kimura, Masaru Kudo, Y.S.Shaw, Mark Tsuruta, Alberto Kniepkamp, Carl Heino, masayan, Tomoyuki Ejiri, Photo by © Koichi Shirahara, Photo by © Jiro.Morimoto, Photo by © Tomo Yun http://www.yunphoto.net/, Yoshihiko-HOSOI, Takashi Suyama, Four seasons, m-style http://m-style.ouchi.to/, Mana http://ibf.visithp.jp/Vine/, Eiji Kikuchi, Hideyuki Masaki, Hajime Nara, Photo Library MYOJYO, PURE MUSIC OFFICE

Note: Die in diesem Gerät ab Werk gespeicherten Bilddaten sind Copyright-geschützt und dürfen nicht weiter gegeben, verkauft, gedruckt, neu aufgenommen, im Internet platziert oder als Bildschirmschoner verwendet werden.

19. Liste der Kurzbefehle

Sie können die nachfolgend aufgeführten Parameter-Seiten durch einen ensprechenden Kurzbefehl aufrufen.

Gedrückt halten	Angewählte Display-Seite
[SPACE ECHO]	"Space Echo"-Seite
[VOCAL EFFECT]	"Vocal Effect"-Seite
[MELODY MUTE/CENTER CANCEL]	"Melody Mute"-Seite

Sie können folgende Parameter auf deren jeweilige Voreinstellung zurück setzen:

Gedrückt halten	Parameter
[TEMPO]	Tempo des aktuell gewählten Songs
[KEY]	"Key"-Einstellung (Seite 29)

20. Liste der Songs

Nummer	Titel	Information
1	AMAZING GRACE	(gespielt von: Massimiliano Coclite)
2	AULD LANG SYNE	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
3	AURA LEE	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
4	DID YOU EVER SEE A LESSIE	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
5	GO TELL IT ON THE MOUNTAIN	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
6	GREENSLEAVES	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
7	GUANTANAMERA	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
8	HAPPY BIRTHDAY	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
9	HOUSE OF THE RISING SUN	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
10	I'VE BEEN WORKING ON THE RAILROAD	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
11	LA BAMBA	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
12	LONDON BRIDGE IS FALLIN DOWN	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
13	MICHAEL ROW YOUR BOAT ASHORE	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
14	MY BONNIE	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
15	O CHRISTMAS TREE	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
16	OH SUSANNA	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
17	SCARBOROUGH FAIR	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
18	SILENT NIGHT	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
19	SWING LOW SWEET CHARIOT	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
20	THE CHERRY TREE CAROL	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
21	THE FARMER IN THE DELL	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
22	THE MUFFIN MAN	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
23	TWINKLE TWINKLE LITTLE STAR	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
24	WHEN THE SAINTS GO MARCHING IN	(gespielt von: Roberto Lanciotti)
25	WHITE CHRISTMAS	(gespielt von: Roberto Lanciotti)

21. MIDI-Implementationstabelle

[VIMA]
JM-5

Version: 1.00

	Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1~16 1~16, Off	1~16 1~16, Off	16 parts (SMF songs) 3 parts (External In)
Mode	Default Message Altered	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1) *****	Mode 3 Mode 3, 4 (M=1)	*2
Note Number	 True Voice	0~127 *****	0~127 0~127	
Velocity	Note ON Note OFF	O *1 X	O *1 X	
After Touch	Key Ch	O O	O *1 O *1	
Pitch Bend		O *1	O *1	
Control Change	0,32	O *1	O *1	Bank Select
	1	O *1	O *1	Modulation
	5	O	O	Portamento Time
	6, 38	O	O *1	Data Entry
	7	O *1	O *1	Volume
	10	O *1	O *1	Panpot
	11	O *1	O *1	Expression
	64	O *1	O *1	Hold 1
	65	O	O *1	Portamento
	66	O *1	O *1	Sostenuto
	67	O *1	O *1	Soft
	69	O	O	Hold 2
	71	O	O	Resonance
	72	O	O	Realease Time
	73	O	O	Attack Time
	74	O	O	Cutoff
	75	O	O	Decay Time
	76	O	O	Vibrato Rate
	77	O	O	Vibrato Depth
	78	O	O	Vibrato Delay
	84	O	O	Portamento Control
	91	O *1	O (Reverb) *1	Effect 1 Depth
	93	O *1	O (Chorus) *1	Effect 3 Depth
	98, 99	O *1	O *1	NRPN LSB, MSB
	100, 101	O *1	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change	 True #	O *1 *****	O *1 0~127	Program Number 1~128
System Exclusive		O *1	O *1	
System Common	Song Position Pointer Song Sel Tune	O *1 X X	O X X	
System Real Time	Clock Commands	O *1 O *1	O *1 O *1	
Aux Messages	All Sounds Off Reset All Controllers Local On/Off All Notes Off Active Sensing Reset	X X X X O X	O (120, 126, 127) O (121) O (only for song parts) O (123-125) O X	
Notes		*1 O X is selectable *2 Recognized as M= 1 even if M≠ 1		

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY
Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO
O: Yes
X: No

22. Liste der Klänge

Piano	CC00	CC32	PC
NaturalPiano	0	4	1
SuperiorPian	47	4	1
ClassicPiano	0	4	2
UprightPiano	1	4	1
Brite Piano	1	4	2
Piano+String	24	4	1
Piano+Choir	26	4	1
StackedPiano	47	4	3
Honky-tonk 1	0	4	4
RD Piano 1	0	4	3
Rock Piano	2	4	2
Dance Piano	80	4	2
Mild Piano	2	4	1
MonoAcPiano	45	4	1
European Pf	16	4	1
RD Piano 1 w	8	4	3
Honky-tonk 2	8	4	4
EP - Keyboard	**CC00**	**CC32**	**PC**
Vintage EP1	81	4	5
Pro Stage	47	4	5
Phase EP	44	4	5
Vintage EP2	82	4	5
Stage	80	4	5
FM EPiano1	80	4	6
FM EPiano2	81	4	6
Wurly	24	4	5
Clav. 1	1	4	8
Harpsichord1	2	4	7
Tremolo EP	46	4	5
MIDI EPiano1	1	4	3
MIDI EPiano2	2	4	3
FM+SA EP	16	4	5
St.FM EP	16	4	6
EP Legend	10	4	6
EP Phase	32	4	6
Dist E.Piano	17	4	5
Phase Clav	17	4	8
JP8000 Clav.	38	4	8
St.Soft EP	8	4	5
E.Piano 1	0	4	5
E.Piano 2	0	4	6
Hard FM EP	24	4	6
Cho. E.Piano	9	4	5
EP Heaven	44	4	89
Reso Clav.	16	4	8
Coupled Hps.	8	4	7
Clav. 2	0	4	8
Analog Clav.	32	4	8
Harpsichord2	24	4	7
Harpsi.w	0	4	7
Chr Perc	**CC00**	**CC32**	**PC**
Vibraphone	0	4	12
Marimba w	0	4	13
Glockenspiel	0	4	10
Celesta	0	4	9
Pop Celesta	1	4	9
Music Box 1	0	4	11
Carillon	9	4	15
Pop Vibe.	1	4	12
Tubular-bell	0	4	15
Vibraphone w	8	4	12
Music Box 2	1	4	11
Xylophone w	0	4	14
Church Bell	8	4	15
Balafon	17	4	13

Organ	CC00	CC32	PC
B3 Sermon	89	4	18
Blues Perc	80	4	18
All Skate!	82	4	18
R&B B3	83	4	18
HeavyTraffic	81	4	19
Organ 3	0	4	19
Stevie's B3	82	4	17
Church Org.1	0	4	20
Organ Flute	24	4	20
Theater Org.	33	4	20
Dyno Rotary	82	4	19
Hang Twice	85	4	18
Felix Ballad	84	4	18
XV Organ	80	4	19
B3 Has Come	88	4	18
Org Jazz1 /9	83	4	19
Church Org.2	8	4	20
Reed Organ	0	4	21
Head Up B3	80	4	17
Organ 1	0	4	17
Ful Organ 1	2	4	17
60's Organ	16	4	17
Jazz Organ 1	1	4	18
Perc.Organ 1	32	4	18
Rock Organ	17	4	19
Rotary Org.S	16	4	19
Rotary Org.F	24	4	19
Church Org.3	16	4	20
Rotary Organ	8	4	19
L-Organ	47	4	19
Organ 2	0	4	18
Ful Organ 2	3	4	17
Jazz Organ 2	3	4	18
Perc.Organ 2	33	4	18
Chorus Or	8	4	18
Mellow 1	83	4	17
Cheese Organ	24	4	17
JazzOrgan RD	81	4	18
Ful Organ 3	4	4	17
Jazz Organ 3	4	4	18
Perc.Organ 3	34	4	18
Fire Perc	86	4	18
Organ 101	1	4	17
Br.Ballad B3	81	4	17
JX8 Organ	30	4	17
D-50 Organ	25	4	17
VS Organ	28	4	17
Trem. Organ	8	4	17
E.Organ 16+2	2	4	18
Organ Bass	40	4	17
Ful Organ 4	10	4	17
Jazz Organ 4	5	4	18
Puff Organ	16	4	21
Hybrid Organ	27	4	17
Full Perc	87	4	18
70's E.Organ	32	4	17
Farf Organ	19	4	17
Orient.Org.1	116	4	17
Orient.Org.2	116	4	21
Accordion	**CC00**	**CC32**	**PC**
Acc. Master	50	4	22
Acc. Classic	51	4	22
Italian Folk	52	4	22
Fr. Musette	53	4	22
Steierische	54	4	22
Bandoneon 1	8	4	24
Bandoneon 2	0	4	24
Bandoneon 3	52	4	24
Mellow Harm	0	4	23
Hand Harm.	51	4	23

Accordion (Forts.)	CC00	CC32	PC
Accordion It	8	4	22
Accordion Fr	0	4	22
B.Harp Basic	8	4	23
B.Harp Suppl	9	4	23
Soft Accord	25	4	22
Accordion 1	64	4	22
Accordion 2	16	4	22
JV.Accordion	69	4	22
OrientalAcc1	65	4	22
OrientalAcc2	66	4	22
OrientalAcc3	67	4	22
OrientalAcc4	68	4	22
A.Guitar	**CC00**	**CC32**	**PC**
Nylon Gt.1	64	4	25
Nylon-str.Gt	0	4	25
Steel.Gt2	64	4	26
Steel.Gt4	69	4	26
Ac.Guitar1	48	4	26
2_Guitars	66	4	26
12 Strings	8	4	26
Nylon+Steel2	67	4	26
MandolinTrem	18	4	26
Banjo	0	4	106
Nylon Gt.2	32	4	25
Nylon+Steel1	9	4	26
Steel.Gt5	70	4	26
Ac.Guitar2	49	4	26
Steel.Gt1	52	4	26
Steel.Gt3	65	4	26
12Stringsoft	7	4	26
Requint Gt.2	52	4	25
Mandolin Tr.	18	2	26
Muted Banjo	1	4	106
Nylon Gt.o	16	4	25
Ac.Gtr.Hrm	51	4	26
Steel + Body	33	4	26
Atmosphere	0	4	100
HollowReleas	4	4	100
Nylon Harp	2	4	100
Steel.Gt6	32	4	26
Ac.Guitar3	50	4	26
Mandolin	16	4	26
Fl.Gtr 1	48	4	25
Fl.Gtr 2	49	4	25
Fl.GtrRoll	51	4	25
Steel-str.Gt	0	4	26
Requint Gt.1	40	4	25
Nylon+Steel3	68	4	26
Ukulele	8	4	25
Velo Harmnix	24	4	25
Gt.FretNoise	0	4	121
Atk Steel Gt	10	4	26
E.Guitar - Bass	**CC00**	**CC32**	**PC**
Clean Solid	69	4	28
Warm Drive	65	4	30
Distortion	64	4	31
Clean Mute	67	4	29
Jazz Guitar1	62	4	27
Ulti Ac Bass	0	4	33
Picked Bass1	0	4	35
Fingered Bs1	0	4	34
Nu Slap Bs	0	4	37
RubberBass 2	16	4	40
Clean Elect.	64	4	28
Clean El Oct	65	4	28
Dynamic Mute	66	4	28
JC ChrusGt	9	4	28
Jazz Guitar2	80	4	27
XV Ac.Bass	9	4	33
Fretless Bs1	0	4	36
Mute Bass	84	4	33

Finger Slap	1	4	34
Slap Pop	1	4	37
Overdrive3	64	4	30
Distort Gt1	3	4	31
Dist. Mute	64	4	29
Muted Over	68	4	29
PedalSteel	8	4	27
5String Bs	83	4	33
Picked Bass2	1	4	35
Slap Bass 1	0	4	38
XV Bass+Ride	16	4	33
Drum'n'Bass	82	4	39
Distort Gt2	1	4	31
LP OverDrv	9	4	30
RockRhythm2	25	4	31
Muted Gt. 2	65	4	29
Jazz Gt.	0	4	27
Picked Bass3	2	4	35
Slap Bass 2	1	4	38
Jazz Bass 1	2	4	34
Synth Bass 2	0	4	40
Picked Bass4	3	4	35
RockRhythm1	24	4	31
Muted Gt. 3	66	4	29
TC MutedGt	2	4	29
TC Clean	19	4	28
JGuitar Scat	81	4	27
Reso Slap	8	4	37
Bass Invader	80	4	40
Jazz Bass 2	3	4	34
Rock Bass	4	4	34
Fretless Bs2	1	4	36
Power Gt.2	65	4	31
Power Gt.3	66	4	31
Distort Gt3	0	4	31
Dist Rtm GTR	26	4	31
Muted Gt. 1	0	4	29
TB Saw Bass	81	4	39
MG Bass	4	4	40
Modular Bass	2	4	40
Seq Bass 1	3	4	40
SynthBass201	1	4	40
LP HalfDrv2	11	4	30
Mid Tone GTR	23	4	28
Clean Gt.	0	4	28
JC CleanGt	4	4	28
Mellow Gt.	1	4	27
RubberBass 1	13	4	40
u/i/e/o V/Sw	84	4	40
VocoBass	83	4	40
Heart Bass	5	4	34
Raver Bass 1	81	4	40
LP RearAtk	22	4	28
Clean Half	1	4	28
OpenHard 1	2	4	28
OpenHard 2	3	4	28
TC RearPk	17	4	28
Guitaron	48	4	33
Raver Bass 2	82	4	40
MG Blip Bs	7	4	40
SH101 Bass 1	17	4	40
JP-8 Bass	4	4	39
Chorus Gt	8	4	28
TC Cln ff	18	4	28
AtkCleanGt	5	4	28
Funk Pop	8	4	29
LP Rear	21	4	28
Chung Ruan	24	4	28
WireStr Bass	11	4	40
MG Oct Bass2	6	4	40
SH101 Bass 2	18	4	40
Smooth Bass	19	4	40
Overdrv Gt	0	4	30
Overdrive1	1	4	30
Overdrive2	2	4	30
More Drive	3	4	30

Dist.Fast	4	4	31
AcBass 1	45	4	33
AcBass 2	46	4	33
AcBass 3	47	4	33
SH101 Bass 3	20	4	40
RND Bass	26	4	40
Dazed Gtr	2	4	31
Attack Dist	5	4	31
LP Rear Pk	20	4	28
LP HalfDrv	10	4	30
LP Chorus	12	4	30
Rockabilly	1	4	33
AcousticBs	49	4	33
Bubble Bass	28	4	40
Sync Bass 1	24	4	40
Spike Bass	21	4	40
Power Gt.1	16	4	31
TCFrntPick	16	4	28
Funk Gt.	16	4	29
Dance Dst.Gt	11	4	85
Pulse Mix Bs	31	4	40
Seq Bass 2	33	4	40
3rd Bass	34	4	40
MG Oct Bass1	35	4	40
Mild Bass	37	4	40
Gt.Feedback2	9	4	32
Gt.Feedback1	8	4	31
Gt.Harmonics	0	4	32
Ac.Gt.Harmnx	16	4	32
Gt.Cut Noise	1	4	121
MG LightBass	39	4	40
DistSynBass	40	4	40
DistEnvBass	38	4	40
LightSynBass	45	4	40
PopSynthBass	46	4	40
Pick Scrape	6	4	121
Sync Bass 2	30	4	40
SH101 Bass 4	47	4	40
TeeBee V/Sw	44	4	39
Odd Bass	15	4	40
303Sqr.Rev	43	4	39
X Wire Bass	10	4	40
Bassic Needs	83	4	39
Fretless Bs3	2	4	36
Beef FM Bass	8	4	40
Muted PickBs	8	4	35
Wood+FlessBs	8	4	36
Fretless Bs4	3	4	36
Double Pick	4	4	35
Mr.Smooth	5	4	36
String Slap	2	4	121
E.Bass Harm.	24	4	32
SynthBass101	1	4	39
Synth Bass 1	0	4	39
JP-4 Bass	3	4	39
CS Bass	2	4	39
Tekno Bass	10	4	39
Reso SH Bass	16	4	39
Rubber303 Bs	14	4	39
TB303 Bass	9	4	39
TB303 DistBs	18	4	39
TB303 Sqr Bs	17	4	39
Clavi Bass	19	4	39
Jungle Bass	21	4	39
Square Bass	22	4	39
Wild Ac.Bs	8	4	33
Baby Bass	48	4	34
AttackFinger	6	4	34
Arpeggio Bs	24	4	39
AtkSineBass	34	4	39
OB sine Bass	35	4	39
303SqDistBs	41	4	39
Echo SynBass	7	4	103
Bass Slide1	5	4	121
Bass Slide2	47	4	121
DoubleSlide	48	4	121

Strings	CC00	CC32	PC
St.Strings 1	16	4	49
St.Slow Str1	10	4	50
JP8 Strings1	81	4	51
Warm Strings	9	4	50
Bright Str.3	5	4	49
Orchestra 1	9	4	49
X Violin	80	4	41
Harp	0	4	47
St.Pizzicato	3	4	46
OrchestraHit	0	4	56
SlowStrings1	0	4	50
Strings	0	4	49
Syn.Strings1	0	4	51
Syn.Strings2	0	4	52
Contrabass	0	4	44
Folk Violin	116	4	41
Viola	0	4	42
Timpani	0	4	48
St.Strings 2	17	4	49
Oct Strings1	32	4	49
St.Slow Str2	11	4	50
SlowStrings2	1	4	50
Syn.Strings5	10	4	51
ChamberStr	2	4	49
Str.+Flute	13	4	49
Strings+Horn	12	4	49
FolkViolinVb	116	4	40
St.Strings 3	18	4	49
SlowStrings3	2	4	50
JP8 Strings2	80	4	51
Air Strings	8	4	52
Orchestra 2	8	4	49
Slow Violin	8	4	41
Slow Tremolo	8	4	45
Cello	0	4	43
ContraBsSect	34	4	49
Cello sect.	3	4	49
Syn.Strings4	9	4	51
StraightStr.	10	4	52
JP Saw Str.	4	4	52
Orchestra 3	20	4	49
Violin Atk	0	4	41
Trem Str.St.	0	4	45
PizzicatoStr	0	4	46
Tremolo Orch	10	4	49
Oct Strings2	33	4	49
FilteredOrch	3	4	52
S.Str+Choir	12	4	50
JP Strings	3	4	51
OB Strings	1	4	51
Bright Str.2	4	4	49
Syn.Strings3	8	4	51
Bright Str.1	1	4	49
Harp&Strings	1	4	47
SuspenseStr	9	4	45
Legato Str.	8	4	50
Velo Strings	24	4	49
Viola Attack	1	4	42
Cello Attack	1	4	43
Strings Oct	116	4	11
Vcs&Cbs Pizz	1	4	46
Solo Pizz.	8	4	46
Solo Spic.	16	4	46
StringsSpic.	17	4	46
Harp St.	2	4	47
Uillean Harp	8	4	47
Synth Harp	16	4	47
Choir Str.	11	4	49
Mild Strings	7	4	49
60s Strings	40	4	49
High Strings	16	4	51
Tron Strings	24	4	51
Noiz Strings	25	4	51
JUNO Strings	2	4	52
DistStrings	6	4	52

Vocal	CC00	CC32	PC
Warm Voices	82	4	95
Syn Vox Pad	0	4	55
Fem Mm Srt	82	4	54
Rich Choir 2	81	4	53
St.ChoirAahs	8	4	53
Vox Pad	83	4	95
Real Choir	80	4	53
Jazz Scat	6	4	54
Choir Aahs	0	4	53
Melted Chr	33	4	53
ChorusLahs	24	4	53
ChorusAahs	32	4	53
Harpvox	3	4	100
Voice Oohs	48	4	54
Choir Hahs	16	4	53
LFO Vox	9	4	86
St.BoysChoir	13	4	53
VoiceAah Mal	36	4	54
Itopia	3	4	92
Humming	40	4	54
Silent Night	9	4	55
Melted Choir	9	4	53
Holy Voices	12	4	92
Solo Vox	0	4	86
JzVoiceBap	10	4	54
JzVoiceDow	11	4	54
Voice Dahs	8	4	54
JzVox Thum	12	4	54
JzVoiceDat	9	4	54
Vox Sweep	2	4	95
SynVox	1	4	55
SC Heaven	2	4	92
JX8P Vox	18	4	55
Syn.Voice 1	8	4	55
Syn.Voice 2	10	4	55
Tears Voices	12	4	95
VP330 Choir	16	4	55
Chorus Oohs2	3	4	54
Space Voice	0	4	92
Heaven II	1	4	92
Water Space	4	4	92
Cosmic Voice	8	4	92
Vocorderman	11	4	92
Horror Pad	8	4	95
Breath&Rise	11	4	95
Rich Choir 1	14	4	53
Chorus Oohs1	0	4	54
VoiceLah Fem	16	4	54
ChorusLahFem	17	4	54
ChorusLuhFem	19	4	54
VoiceUuh Fem	23	4	54
Fem Lah&Lan	24	4	54

Brass	CC00	CC32	PC
Ac.Brass	80	4	62
Brass Sforz.	81	4	62
2Tps+Tb	43	4	62
Henry IV	47	4	64
Tuba 1	0	4	59
French Horns	0	4	61
Jump Brass	5	4	63
Africa Brass	80	4	64
St.Orch Brs1	36	4	62
Octave Brass	24	4	62
FatPop Brass	14	4	62
Trombone 1	0	4	58
Tuba 2	1	4	59
Tuba + Horn	8	4	59
Warm Brass	2	4	64
MG Brass fst	81	4	64
MKS Brass	4	4	63
St. Brass ff	3	4	62
Horn + Orche	2	4	61
Tuba 3	47	4	59
Fr.Horn	1	4	61
Trombone 2	1	4	58
JUNO Brass	1	4	63
Fat SynBrass	5	4	64
Poly Brass	80	4	63
PowerBrass	47	4	62
Bright Tb	4	4	58
V Twin bones	2	4	58
Polka Tuba	46	4	59
Bs.Trombone	8	4	58
Synth Brass	0	4	63
Dual Horns	9	4	61
Pro Brass	8	4	63
Orch Brass	33	4	62
St.Orch Brs2	38	4	62
Brass + Reed	25	4	62
Folk Tuba	45	4	59
P5 Brass	0	4	64
Brass 1	0	4	62
2Tps+Tb+Sax	44	4	62
Brass 2	8	4	62
Brass 3	9	4	62
Fat + Reed	26	4	62
F.Horn Rip	24	4	61
Brass sfz 1	10	4	62
OB Brass	9	4	64
Sync Brass	4	4	64
Oct SynBrass	16	4	63
Euphonium	16	4	58
Bones Sect.	2	4	62
Quad Brass2	5	4	62
SH-5 Brass	3	4	63
Brass sfz 2	12	4	62
Brass Fall	16	4	62
Brass Oct	116	4	42
Wide FreHrns	3	4	61
F.Hrn Slow	8	4	61
Velo Brass 1	16	4	64
SoaringHorns	46	4	64
Quad Brass1	4	4	62
DeepSynBrass	6	4	64

Sax - Trumpet	CC00	CC32	PC
Tenor Sax	0	4	67
Baritone Sax	0	4	68
Bari & Tenor	8	4	68
MuteTrumpet1	0	4	60
FlugelHorn	8	4	57
Trumpet	0	4	57
BlowAltoVib	50	4	66
AltoSax Soft	46	4	66
Muted Tp 1	48	4	60
Romantc Tp	49	4	57
Trumpet2	48	4	57
Rom/Mar Tp	51	4	57
FolkTrumpVb	18	2	57
Soprano Exp.	8	4	65
Blowed Tenor	46	4	67
St.Tenor Sax	9	4	67
MariachiTp	50	4	57
Bright Tp.	24	4	57
Grow Sax	9	4	66
Folk A.Sax	17	2	66
Soprano Sax2	0	4	65
Folk A.SaxVb	18	2	66
Latin Tenor	44	4	67
Muted Tp 2	49	4	60
Tp Mar/Shk	52	4	57
Trumpet & Nz	4	4	57
MuteTrumpet2	2	4	60
TrumpetFall2	17	4	62
Super Tenor	47	4	67
Oriental SAX	116	4	66
AltoSax Exp.	8	4	66
TenorSaxFst	50	4	67
BreathyTn.	8	4	67
Warm Tp.1	25	4	57
Dark Trumpet	3	4	57
Tp Shake	53	4	57
Atk Trumpet	47	4	57
FolkTrumpet	1	4	57
FolkAlto	51	4	66
Tenor Sax 1	45	4	67
Sax-Sektion	17	4	66
AltoSax + Tp	16	4	66
Alto Sax	0	4	66
MuteTrumpet3	3	4	60
Muted Horns	8	4	60
Twin Tp.	27	4	57
Warm Tp.2	26	4	57

Wind	CC00	CC32	PC
FluteVibAtk	52	4	74
JazzClariVib	50	4	72
FolkClarinet	51	4	72
Oboe	0	4	69
Piccolo 1	0	4	73
Bassoon	0	4	71
BottleBlow1	0	4	77
Whistle 1	0	4	79
Pan Flute1	0	4	76
English Horn	0	4	70
FlTraverso	3	4	74
SoftClarinet	52	4	72
FolkClarinVb	17	2	72
Oboe Exp.	8	4	69
BottleBlow2	47	4	77
Bs Clarinet	8	4	72
Whistle 2	1	4	79
Pan Flute2	47	4	76
Multi Wind	16	4	72
Flute Exp	2	4	74
Clarinet	0	4	72
Folk Clarin	16	2	72
Quad Wind	17	4	72
Recorder	0	4	75
The Bottle	46	4	77
Ocarina	0	4	80
TinWhistle2	46	4	76
Pipe & Reed	9	4	74
Flute 1	0	4	74
Flute 2	1	4	74
Tron Flute	51	4	74

Synth	CC00	CC32	PC
Big Lead	4	4	82
Unison Saws	46	4	91
OB Saw	26	4	82
LM Square	6	4	81
CC Solo	4	4	81
Poly Saws	83	4	91
80's PolySyn	1	4	91
Super Poly	4	4	91
D-50 Fantasy	43	4	89
Twin Sine	11	4	81
Dual Sqr&Saw	23	4	81
Velo Lead	5	4	82
MG Square	1	4	81
Hollow Mini	2	4	81
Polysynth 1	0	4	91
X-hale	81	4	95
Phenomena	80	4	87
Poly Key	82	4	91
Saw Wave	0	4	82
Unison SawLd	7	4	84
MG SawLead 2	39	4	82
TB Lead	1	4	84
Fat GR Lead	3	4	85
Brightness	0	4	101
Bell Heaven	3	4	89
New Age Pad	2	4	89
Syn.Calliope	0	4	83
OB Stab	2	4	101
Big & Raw	1	4	88
P5 Sync Lead	16	4	85
Acid Guitar	10	4	85
D-50 Fat Saw	11	4	82

Euro-Dance 2	81	4	88
Polysynth 2	2	4	91
LowBirds Pad	8	4	102
D-50 Retour	5	4	101
Fantasia 1	0	4	89
OB DoubleSaw	12	4	82
Rock Lead	18	4	85
Techno Saw	47	4	82
JP DoubleSaw	13	4	82
JP SuperSaw	15	4	82
CS Saw	30	4	82
MG Saw Lead	31	4	82
Ice Rain	0	4	97
Oct Saw Lead	35	4	82
Chiffer Lead	0	4	84
LM Pure Lead	8	4	83
Big Blue	29	4	102
Vibra Bells	8	4	99
JUNO Rave	3	4	88
LA Brass Ld	22	4	85
Big Fives	1	4	87
Goblin	0	4	102
SequenceSaw3	46	4	82
Octave Stack	9	4	91
Euro-Dance 1	80	4	88
Crispy Lead	84	4	88
LM Blow Lead	9	4	83
Xpressive	83	4	88
7th Atmos.	17	4	104
Galaxy Way	18	4	104
Rising OSC.	19	4	104
Noise Peaker	6	4	92
Raver Blade	82	4	88
Etherality	5	4	104
Reso Stack	10	4	91
Techno Stack	11	4	91
TwinOct.Rave	13	4	91
Happy Synth	15	4	91
ForwardSweep	16	4	91
ReverseSweep	17	4	91
Minor Rave	24	4	91
SuperSaws	47	4	91
Bamboo Hit	7	4	92
AuhAuh	10	4	92
Square Wave	0	4	81
Mellow FM	3	4	81
Shmoog	5	4	81
2600 Sine	8	4	81
KG Lead	10	4	81
OB Square	17	4	81
JP-8 Square	18	4	81
Dist Square	19	4	81
303SquarDst1	20	4	81
303SquarDst2	21	4	81
Pulse Lead	24	4	81
JP8 PulseLd1	26	4	81
JP8 PulseLd2	28	4	81
260RingLead	29	4	81
303DistLead	30	4	81
JP8000DistLd	31	4	81
HipHop Sq	33	4	81
Flux Pulse	35	4	81
Pulse Saw	2	4	82
GR-300 Saw	6	4	82
LA Saw	7	4	82
Doctor Solo	8	4	82
Fat Saw Lead	9	4	82
Saw Impulse	5	4	97
Strange Str.	6	4	97
FatSawLead	14	4	82
Waspy Synth	16	4	82
PM Lead	17	4	82
MG Saw	24	4	82
Crystal	0	4	99
Syn Mallet	1	4	99
P5 Saw Lead	33	4	82

Soft Crystal	2	4	99
Round Glock	3	4	99
Loud Glock	4	4	99
Natural Lead	36	4	82
Synchronized	38	4	82
SequenceSaw1	40	4	82
Digi Bells	9	4	99
SequenceSaw2	41	4	82
Reso Saw	42	4	82
Cheese Saw	43	4	82
Blow Bell	12	4	99
Choral Bells	16	4	99
Air Bells	17	4	99
Bell Harp	18	4	99
Gamelimba	19	4	99
Bottom Bell	23	4	99
Warm Atmos	1	4	100
FatSolo Lead	4	4	84
ForcefulLead	5	4	84
Oct.UnisonLd	6	4	84
Mad Lead	8	4	84
Vaporish	80	4	91
CrowdingLead	9	4	84
Space Org X	81	4	87
Double Sqr.	10	4	84
Chord maj7th	82	4	87
PureFlatLead	47	4	84
Short Chord	83	4	87
Charang	0	4	85
Wire Lead	1	4	85
ShortCircuit	80	4	56
FB.Charang	2	4	85
Brass Star	3	4	101
Mellow GR Ld	5	4	85
Org Bell	8	4	101
Goblinson	1	4	102
50's Sci-Fi	2	4	102
Abduction	3	4	102
Fat SyncLead	17	4	85
Auhbient	4	4	102
5th DecaSync	19	4	85
LFO Pad	5	4	102
Random Str	6	4	102
Dirty Sync	20	4	85
DualSyncLead	21	4	85
UFO FX	14	4	102
5th Saw Wave	0	4	87
FallinInsect	18	4	102
LFO Oct.Rave	19	4	102
5th Lead	2	4	87
Just Before	20	4	102
RandomEnding	22	4	102
JP 5th Saw	5	4	87
Random Sine	23	4	102
JP8000 5thFB	6	4	87
Noise&SawHit	25	4	102
Bass & Lead	0	4	88
Fat & Perky	2	4	88
DancingDrill	27	4	102
Dirty Stack	28	4	102
Static Hit	30	4	102
Delayed Lead	7	4	88
Acid Copter	32	4	102
Fantasia 2	1	4	89
Fantasia 3	4	4	89
Fantasia 4	5	4	89
260HarmPad	7	4	89
Music Bell	10	4	99
Pad - Ethnic	**CC00**	**CC32**	**PC**
Pad With	81	4	90
LA Warm Pad	82	4	90
Attack! Pad	83	4	90
Human Pad	10	4	90
OB Soft Pad	6	4	90
Sitar 1	0	4	105
NAY 1	8	4	73

Shakuhachi	0	4	78
Oud 1	24	4	106
Kawala 1	8	4	76
JP8 Hollow	44	4	92
JP Soft Pad	13	4	90
Warm Squ Pad	46	4	92
Warm JP STR	47	4	90
Square Pad	45	4	92
Tambra	8	4	105
Rabab	8	4	106
Shamisen	0	4	107
Kalimba	0	4	109
Sanza	8	4	109
Stacked Pad	45	4	90
Warm Pad	0	4	90
Thick Matrix	1	4	90
Big Panner	4	4	103
Reso Panner	5	4	103
Bagpipe	0	4	110
Gopichant	16	4	106
UillnPipe Or	11	4	110
Fiddle	0	4	111
Pungi	8	4	112
Sine Pad	5	4	90
Tamboura	16	4	105
Echo Drops	0	4	103
Rotary Strng	3	4	90
Stack Pad	9	4	90
Bozouki	24	4	26
Mizmar 1	24	4	112
Uillean Pipe	9	4	110
Sitar 2	1	4	105
Kanoun3 TrmV	60	4	108
Soundtrack	0	4	98
JP8Haunting	43	4	92
Metal Pad	0	4	94
Silky Pad 1	9	4	104
Echo Pan 1	2	4	103
Kawala 2	9	4	76
Di	16	4	73
KanounStereo	53	4	108
Zither	16	4	16
Hichiriki	16	4	112
Octave Pad	8	4	90
Sync Brs.Pad	11	4	90
Silky Pad 2	11	4	104
Star Dust	3	4	104
Mystic Pad	6	4	104
Pi Pa	32	4	106
Sitar/Drone	4	4	105
Sitar 3	5	4	105
Tsugaru	1	4	107
San Xian	9	4	106
Anklung Pad	3	4	97
Tine Pad	1	4	94
Hols Strings	4	4	98
Oct.PWM Pad	12	4	90
PWM Soft Pad	43	4	90
Koto	0	4	108
TinWhistle1	24	4	76
Syn Shamisen	8	4	107
TinWhtsle Nm	25	4	76
Gu Zheng	1	4	108
LFO Sweep	44	4	90
Ambient Pad	6	4	100
Saw Strings	46	4	90
JP8 Sqr Pad	2	4	93
SoftBellPad	1	4	93
Taisho Koto	8	4	108
Kanoon	16	4	108
Bodhran	9	4	109
Bodhran Mute	10	4	109
Didgeridoo	8	4	110
Panner Pad	2	4	94
Bowed Glass	0	4	93
Special Rave	4	4	94

Halo Pad	0	4	95
Sweep Pad	0	4	96
Oud1 Tremolo	40	4	106
Oud+Strings	28	4	106
Kanoon+Choir	19	4	108
Oct Harp	24	4	108
ShakuBamboo	47	4	78
Ambient BPF	2	4	96
Converge	8	4	96
Warriors	4	4	96
Shwimmer	9	4	96
Celestial Pd	10	4	96
UillnPipe Nm	10	4	110
Er Hu	8	4	111
Gao Hu	9	4	111
Shanai 1	0	4	112
Shanai 2	1	4	112
Sweep Stack	13	4	96
Sweep Pipe	12	4	96
SawsSweep	47	4	96
Stray Pad	15	4	96
Clavi Pad	8	4	97
Suona 1	32	4	112
Suona 2	33	4	112
Tinkle Bell	0	4	113
Gender	9	4	113
Pemade	15	4	113
EP Pad	9	4	97
CP Pad	11	4	97
Ancestral	1	4	98
Prologue 1	2	4	98
Prologue 2	3	4	98
Yang Qin	24	4	47
Santur	0	4	16
Cimbalom	8	4	16
Dulcimer	24	4	16
Kanoun 3 St	54	4	108
HistoryWave	5	4	98
Echo Pan 2	3	4	103
Pan Sequence	8	4	103
Star Theme	0	4	104
Echo Bell	1	4	103
Kanoun1 TrmV	58	4	108
Kanoun2 TrmV	59	4	108
Kanoun 1	50	4	108
Kanoun 2	51	4	108
Kanoun 3	52	4	108
Panning Lead	10	4	103
D-Mention	80	4	95
Kanoun Trm	57	4	108
Kanoun 3 Oct	56	4	108
Kanoun Oct.	55	4	108
Kawala Oct.	10	4	76
Kawala Oct.V	11	4	76
Bozouki Trm	25	4	26
Bozouki TrmV	26	4	26
Rababa	10	4	111
Oud 2	25	4	106
Oud 3	26	4	106
Oud2 Tremolo	41	4	106
Oud1Trm VMix	42	4	106
Oud2Trm VMix	43	4	106
Oud Oct.	27	4	106
NAY 2	10	4	73
NAY Oct.	11	4	73
NAY Oct.VMix	12	4	73
Mizmar Trm	28	4	112
Mizmar 2	25	4	112
Mizmar Oct	27	4	112
Mizmar Trm V	29	4	112
Mizmar Dual	26	4	112
Arghool	32	4	73
Percuss - Sfx	**CC00**	**CC32**	**PC**
Reverse Cym.	0	4	120
Woodblock	0	4	116
Taiko	0	4	117
Agogo	0	4	114
Steel Drums	0	4	115
Gun Shot	0	4	128
Telephone 1	0	4	125
Car-Stop	2	4	126
Helicopter	0	4	126
Seashore	0	4	123
Sine Perc.	10	4	119
Fl.Key Click	1	4	122
Cymbal Roll	47	4	113
Elec Perc	9	4	119
Horse-Gallop	2	4	124
Dog	1	4	124
Bird 1	0	4	124
Growl 1	5	4	124
Kitty	4	4	124
Jazz Tom	3	4	118
808 Tom	8	4	119
Melo. Tom 1	0	4	118
Breath Noise	0	4	122
Small Club	7	4	127
Explosion	3	4	128
Car-Engine	1	4	126
Seal	8	4	124
Rain	1	4	123
Thunder	2	4	123
Wind 1	3	4	123
Stream	4	4	123
Melo. Tom 2	8	4	118
Jungle SD	18	4	118
Bubble	5	4	123
Wind 2	6	4	123
Bird 2	3	4	124
DoorCreaking	2	4	125
Siren	5	4	126
Train	6	4	126
Jetplane	7	4	126
Starship	8	4	126
Burst Noise	9	4	126
Synth Drum	0	4	119
Car-Pass	3	4	126
Door	3	4	125
Telephone 2	1	4	125
Cricket	7	4	123
Rev.Snare	8	4	120
Rev.ConBD	17	4	120
Rev.Kick 1	16	4	120
White Noise	17	4	123
Winds Hit	47	4	123
Pink Noise	16	4	123
Scratch 1	4	4	125
TapeRewind	9	4	125
Growl 2	6	4	124
Rev.Tom	25	4	120
Trumpet Nz	9	4	122
Fancy Animal	7	4	124
Scratch 2	7	4	125
ScratchKey	8	4	125
Phono Noise	10	4	125
MC-500 Beep	11	4	125
HandClapMenu	40	4	116
909 HandClap	32	4	116
Finger Snaps	24	4	116
Voice ComeOn	23	4	127
Car-Crash	4	4	126
Calculating	10	4	126
Concert BD	8	4	117
Wind Chimes	5	4	125
Voice One	16	4	127
Voice Two	17	4	127
Voice Three	18	4	127
Voice Tah	19	4	127
Castanets	8	4	116
Tambourine	16	4	114
Perc. Bang	11	4	126
Burner	12	4	126
Glass & Glam	13	4	126
Ice Ring	14	4	126
Crack Bottle	16	4	126
Kajar	17	4	113
Small Taiko	1	4	117
Voice Aou	24	4	127
Voice Oou	25	4	127
Voice Hie	26	4	127
Pour Bottle	17	4	126
Open CD Tray	19	4	126
Audio Switch	20	4	126
Bounce	18	4	117
Key Typing	21	4	126
SL 1	22	4	126
SL 2	23	4	126
Kelontuk Sid	20	4	113
Car Engine	24	4	126
Car Horn	25	4	126
Boeeeen	26	4	126
R.Crossing	27	4	126
Compresser	28	4	126
Sword Boom!	29	4	126
Sword Cross	30	4	126
Stab! 1	31	4	126
Stab! 2	32	4	126
Applause 1	0	4	127
Laughing	1	4	127
Screaming	2	4	127
Punch	3	4	127
Atarigane	8	4	114
Heart Beat	4	4	127
Footsteps	5	4	127
Applause 2	6	4	127
ApplauseWave	8	4	127
Angklung	16	4	116
BabyLaughing	9	4	127
Voice Whey	20	4	127
Voice Kikit	22	4	127
Machine Gun	1	4	128
Lasergun	2	4	128
Bebarongan	25	4	117
Dholak	27	4	117
Eruption	4	4	128
Big Shot	5	4	128
Clap Hit	27	4	56
Stack Hit	25	4	56
Double Hit	10	4	56
Industry Hit	26	4	56
Strings Hit	24	4	56
Technorg Hit	22	4	56
Rave Hit	23	4	56
Bit Hit	20	4	56
Bam Hit	19	4	56
Philly Hit	9	4	56
Dist. Hit	18	4	56
Impact Hit	8	4	56
Euro Hit	3	4	56
Bass Hit	1	4	56
6th Hit	2	4	56
Techno Hit	17	4	56
Lo Fi Rave	16	4	56
Perc. Hit	11	4	56
Shock Wave	12	4	56

23. Liste der Drum Sets

Note	PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 7 [CC32: 4] V-Pop1	PC: 5 [CC32: 4] V-R&B	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] JUNGLE	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO
C–1 0	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Std.1 Kick1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
1	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
2	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
3	Std2 Kick2	Std2 Kick2	---	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	Std2 Kick2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
4	Kick 1	Kick 1	---	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	Kick 1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
5	Kick 2	Kick 2	---	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	Kick 2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
6	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Jazz Kick 1	808 Kick	808 Kick	808 Kick
7	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	Jazz Kick 2	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
8	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD1	HipHop BD1	HipHop BD1	Room Kick 1	808 BD	808 BD	808 BD
9	Room Kick 2	Room Kick 2	---	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	Room Kick 2	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
10	Power Kick1	Power Kick1	---	85St BsDrum1	85St BsDrum1	85St BsDrum1	Power Kick1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
11	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	NewJzKik	NewJzKik	Power Kick2	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
C0 12	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
13	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	Cymbal Roll	Cymbal Roll	Cymbal Roll	Elec Kick 1	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
14	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	TR-808 Kick	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
15	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	82Rm Snare1	82Rm Snare1	82Rm Snare1	TR-909 Kick	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
16	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	82Rm Snare2	82Rm Snare2	82Rm Snare2	Dance Kick 2	Bounce	Bounce	Bounce
17	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	85St Snare1	85St Snare1	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	85St Snare2	85St Snare2	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
20	85Rm BsDrum1	---	---	NewJzSn1	NewJzSn1	NewJzSn1	85St BsDrum1	HipHop BD1	TR-909 BD2	HipHop BD2
21	85Rm BsDrum2	---	---	NewR&BSn	NewR&BSn	NewR&BSn	85St BsDrum2	Std2 Kick2	909 Comp BD	TR-909 BD2
22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn2_2	NewRockSn2_2	NewRockSn2_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	NewRockSn1_2	NewRockSn1_2	NewRockSn1_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1 24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39_2	IPopGstS39_2	IPopGstS39_2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
26	FingerSnaps2	Finger Snap	FingerSnaps2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2
27	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
28	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Slap	Slap	Slap	Slap
29	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	808clap	808clap	ScratchPush	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2
30	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Hand clap2	ScratchPull	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2
31	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	IPopPHat32	IPopPHat32	Mex_PHat32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	IPopSRll30_1	IPopSRll30_2	Mex_SnrRol34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
35	85St BsDrum1	Std2 Kick2	85St BsDrum1	IPopKik35	IPopKik35	Mex_Kik35	85Rm BsDrum1	TR-909 BD2	HipHop BD1	Techno BD1
C2 36	85St BsDrum2	Std.2 Kick1	85St BsDrum2	IPopKik36	IPopKik36	Mex_Kik36	85Rm BsDrum2	909 Comp BD	Std2 Kick2	TR-909 BD2
37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	IPopCStk37_1	IPopCStk37_2	IPopCStk37_2	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick	808 Rimshot
38	85St Snare2	Std.2 Snare1	85St Snare2	IPopSn38_1	NewR&BSn	Mex_Snr38	82Rm Snare2	Rap Snare	Dance Snare1	Dance Snare1
39	909 HandClap	808clap	909 HandClap	IPopGstS39_1	NewR&BSnGst	Mex_GstS39	808clap	909 HandClap	HC2 Claps 2	707 Claps
40	85St Snare1	Std.2 Snare2	85St Snare1	IPopSn40_1	IPopSn40_2	Mex_Snr40	82Rm Snare1	House SD	House SD	909 SD 1
41	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	IPopTomLFl41	IPopTomLFl41	IPopTomLFl41	Room Tom 5	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
42	Close HiHat2	Jazz Clsd.HH	82StClsHatB	IPopHat1_42	IPopHat1_42	Mex_Hat1_42	Room Chh	Room Chh	606 CH	TR-707 HH-c
43	Real Tom 6	Real Tom 6	Real Tom 6	IPopTomL43	IPopTomL43	IPopTomL43	Room Tom 5	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
44	Pedal HiHat2	Pedal HiHat	Pedal HiHat2	IPopHat2_44	IPopHat2_44	Mex_Hat2_44	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Jungle HH	CR-78 chh
45	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	IPopTomMFl45	IPopTomMFl45	IPopTomMFl45	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
46	Open HiHat2	Jazz Open HH	82StOpenHatB	IPopHat3_46	IPopHat3_46	Mex_Hat3_46	R8 Ohh2	R8 Ohh2	606 HiHat Op	909 OH
47	Real Tom 4	Real Tom 4	Real Tom 4	IPopTomM47	IPopTomM47	IPopTomM47	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
C3 48	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	IPopTomHFl48	IPopTomHFl48	IPopTomHFl48	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
49	Crash Cym.1	Crash Cym.1	Crash1c B	IPopCyml2_52	IPopCym1_49	IPopCym1_49	Crash Cym.1	909 Crash	Jngl Crash	909 Crash
50	Real Tom 1	Real Tom 1	Real Tom 1	IPopTomH50	IPopTomH50	IPopTomH50	Room Tom 2	Brush Tom	909 Tom	606 Dist.Tom
51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride__c B	IPopRd1_51	IPopRd1_51	IPopRd1_51	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	IPopCym1_49	IPopCyml2_52	IPopCyml2_52	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ReverseCymbl	ReverseCymbl
53	Ride Bell	Ride Bell	Ridbl_c B	IPopRd2_55	IPopRd2_55	IPopRd2_55	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
54	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Shake Tamb	Shake Tamb	Shake Tamb
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
56	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	Cowbell	808cowbe	808cowbe	808cowbe
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	909 Crash
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	NewHiBongo	NewHiBongo	Bongo High	Bongo High	Bongo High	CR78 HiBongo
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	NewLoBongo	NewLoBongo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	CR78 LoBongo
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	NewCongaSlp	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	808 Conga
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	NewCongaOp	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	808 Conga
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	NewLoConga	NewLoConga	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	808 Conga
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	NewTmblHi	NewTmblHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	NewTmblLo	NewTmblLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	NewShaker2	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
70	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	NewShaker1	NewShaker1	Maracas	808marac	808marac	808marac
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	NewQuide1	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
74	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	NewQuide2	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
75	Claves	Claves	Claves	NewClaves	NewClaves	NewClaves	Claves	808clave	808clave	808clave
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
78	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo
79	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl
82	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6 84	Bell Tree	Bar Chimes	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
88	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Cana	Cana	Cana	Applause 2	Small Club	Small Club	Applause 2
89	---	---	---	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	---	Rap Snare	Jngl BD Roll	Dance Snare1
90	---	---	---	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	---	Power Snare2	Jngl SD Roll	Elec Snare 2
91	---	---	---	NewTmblPHS	NewTmblPHS	NewTmblPHS	---	Noise Slap	66sn260	Dance Snare1
92	---	---	---	NewShekere1	NewShekere1	NewShekere1	---	85St Snare1	Dance Snare1	House SD
93	---	---	---	NewShekere2	NewShekere2	NewShekere2	---	85St Snare2	909 SD 1	Rap Snare
94	---	---	---	NHBngoMute	NHBngoMute	NHBngoMute	---	82Rm Snare1	Elec Snare 2	House SD
95	82Rm Snare2	---	85St BsDrum1	NewLBngoMute	NewLBngoMute	NewLBngoMute	85St Snare2	82Rm Snare2	Dance Snare1	Dance Snare1
C7 96	82Rm Snare1	---	85St BsDrum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance Snare1	Rap Snare	Rap Snare

		PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 20 [CC32: 4] V-Rock1	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock2	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
C–1	0	---	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	HipHop BD1	HipHop BD1	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Elec Kick 2
	1	---	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Elec Kick 1
	2	---	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	Mex_Kik36	Mex_Kik36	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1	CR78 BD 1
	3	---	CR78 BD 2	Std2 Kick2	85Rm BsDrum1	85Rm BsDrum1	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
	4	---	TR-606 BD1	Kick 1	85Rm BsDrum2	85Rm BsDrum2	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1	TR-606 BD1
	5	---	TR-707 BD	Kick 2	HipHop BD2	HipHop BD2	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD	TR-707 BD
	6	---	808 Kick	Jazz Kick 1	Techno BD1	Techno BD1	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick	808 Kick
	7	---	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick	TR-808 Kick
	8	---	808 BD	Room Kick 1	HipHop BD1	HipHop BD1	808 BD	808 BD	808 BD	808 BD	808 BD
	9	---	TR-909 Kick	Room Kick 2	909 Comp BD	909 Comp BD	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick	TR-909 Kick
	10	---	Dance Kick 2	Power Kick1	85St BsDrum1	85St BsDrum1	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Dance Kick 2
	11	---	909 Comp BD	Power Kick2	NewJzKik	NewJzKik	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD	909 Comp BD
C0	12	---	TR-909 BD2	Elec Kick 2	NewRockKik	NewRockKik	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2	TR-909 BD2
	13	---	HipHop BD2	Elec Kick 1	Cymbal Roll	Cymbal Roll	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2	HipHop BD2
	14	---	JungleBD Set	TR-808 Kick	NewRkCStk_2	NewRkCStk_2	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set	JungleBD Set
	15	---	Techno BD1	TR-909 Kick	82Rm Snare1	82Rm Snare1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1	Techno BD1
	16	---	Bounce	Dance Kick 2	82Rm Snare2	82Rm Snare2	Bounce	Bounce	Bounce	Bounce	Bounce
	17	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	85St Snare1	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One
	18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	85St Snare2	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two
	19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	NewJzSn2	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three
	20	---	TR-909 BD2	---	NewJzSn1	NewJzSn1	---	---	HipHop BD2	---	---
	21	---	Techno BD2	---	NewR&BSn	NewR&BSn	---	---	TR-909 BD2	---	---
	22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40_2	IPopSn40_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
	23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38_2	IPopSn38_2	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep
C1	24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	IPopSn38_2	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr
	25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39_2	IPopGstS39_2	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll
	26	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2	IPopSn40_2	IPopSn38_2	Finger Snap	FingerSnaps2	Finger Snap	FingerSnaps2	FingerSnaps2
	27	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	FingerSnaps2	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q
	28	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	909 HandClap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap
	29	ScratchPush	Scrtch Push2	ScratchPush	808clap	808clap	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2	Scrtch Push2
	30	ScratchPull	Scrtch Pull2	ScratchPull	Hand clap2	Hand clap2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2
	31	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	909 HandClap	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks
	32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewRkHatPdl	NewRkHatPdl	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick
	33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click
	34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	NewRkSnRll	NewRkSnRll	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell
	35	85Rm BsDrum1	HipHop BD2	Power Kick2	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 2	808 BD	TR-909 BD2	CR78 BD 2	CR78 BD 2
C2	36	85Rm BsDrum2	TR-909 BD2	Power Kick1	NewRockKik	NewRockKik	Elec Kick 1	TR-808 Kick	Techno BD2	CR78 BD 1	TR-606 BD1
	37	Side Stick	Side Stick	Side Stick	NewRkCStk_1	NewRkCStk_1	Side Stick	808 Rimshot	Side Stick	CR78 Rim	CR78 Rim
	38	82Rm Snare2	House SD	Dance Snare1	NewRockSn1_1	NewRockSn1_1	Elec. Snare	808 Snare 1	Dance Snare1	CR78 SD 1	66sn160
	39	808clap	909 HandClap	808clap	NewRkSnGst	NewRkSnGst	808clap	808clap	909 HandClap	707 Claps	707 Claps
	40	82Rm Snare1	Elec Snare 2	Power Snare1	NewRockSn2_1	NewRockSn2_1	Elec Snare 2	TR-808 SD2	Power Snare1	CR78 SD 2	66sn260
	41	Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2Fl	NewRkTomL1Fl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	42	82RmClsHatB	TR-707 HH-c	Close HiHat2	NewRkHat1	NewRkHat1	Jazz Clsd.HH	TR-808 CHH	CR-78 chh	CR-78 chh	606 CH
	43	Room Tom 5	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL2	NewRkTomL1	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	44	Pedal HiHat	CR-78 chh	Pedal HiHat2	NewRkHat2	NewRkHat2	Pedal HiHat	808__chh	808__chh	606 CH	606 CH
	45	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1Fl	NewRkTomMFl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	46	82RmOpenHatB	909 OH	Open HiHat2	NewRkHat3	NewRkHat3	Jazz Open HH	TR-808 OHH	CR-78 ohh	CR-78 ohh	606 HiHat Op
	47	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 4	NewRkTomL1	NewRkTomM	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
C3	48	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomMFl	NewRkTomHiFl	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	49	Crash1c B	909 Crash	Crash Cym.1	NewRkCrCym1	NewRkCrCym1	Crash Cym.1	808 Crash	808 Crash	808 Crash	808 Crash
	50	Room Tom 2	909 Tom	Rock Tom 1	NewRkTomM	NewRkTomHi	Synth Drum 2	808 Tom 2	Synth Drum 2	78 TOM	606 Tom
	51	Ride__c B	909 Ride Cym	Ride Cymbal	NewRkRdCym1	NewRkRdCym1	Ride Cymbal	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym	606 Ride Cym
	52	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	NewRkCrCym2	NewRkCrCym2	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ReverseCymbl	ChinaCymbal	ChinaCymbal
	53	Ridbl_c B	Ride Bell	Ride Bell	NewRkRdCym2	NewRkRdCym2	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell
	54	Tambourine	Shake Tamb	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	CR78 Tmb	Shake Tamb	CR78 Tmb	CR78 Tmb
	55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	NewRkCrCym3	NewRkCrCym3	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.
	56	Cowbell	808cowbe	Cowbell	ChaChaCBell	ChaChaCBell	Cowbell	808cowbe	808cowbe	CR78 Cow	CR78 Cow
	57	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	NewRkCrCym4	NewRkCrCym4	Crash Cym.2	909 Crash	Crash Cym.2	909 Crash	909 Crash
	58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap
	59	Ride Cymbal	Ride Cymbal	Ride Cymbal	IPopRd1_51	IPopRd1_51	Ride Cymbal	RideCym Edge	Ride Cymbal	RideCym Edge	RideCym Edge
C4	60	Bongo High	CR78 HiBongo	Bongo High	NewHiBongo	NewHiBongo	Bongo High	CR78 HiBongo	Bongo High	CR78 HiBongo	CR78 HiBongo
	61	Bongo Lo	CR78 LoBongo	Bongo Lo	NewLoBongo	NewLoBongo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	Bongo Lo	CR78 LoBongo	CR78 LoBongo
	62	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	NewCongaSlp	Mute H.Conga	808 Conga	Mute H.Conga	808 Conga	808 Conga
	63	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn	NewCongaOp	NewCongaOp	Conga Hi Opn	808 Conga	Conga Hi Opn	808 Conga	808 Conga
	64	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	NewLoConga	NewLoConga	Conga Lo Opn	808 Conga	Conga Lo Opn	808 Conga	808 Conga
	65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	NewTmblHi	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale
	66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	NewTmblLo	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale
	67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo
	69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	NewShaker2	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa
	70	Maracas	808marac	Maracas	NewShaker1	NewShaker1	Maracas	808marac	Maracas	CR78 Maracas	CR78 Maracas
	71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle
C5	72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle
	73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	NewQuide1	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro
	74	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	NewQuide2	NewQuide2	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	CR78 Guiro	CR78 Guiro
	75	Claves	808clave	Claves	NewClaves	NewClaves	Claves	808clave	Claves	CR78 Clv	CR78 Clv
	76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock
	78	Mute Cuica	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	79	Open Cuica	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Hoo	Hoo	Hoo	Hoo
	80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	CR78 M.Beat	CR78 M.Beat
	81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	CR78 M.Beat	CR78 M.Beat
	82	Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker	626 Shaker
	83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell
C6	84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree
	85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets
	86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo
	87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo
	88	Applause 2	Applause 2	Applause 2	Cana	Cana	Small Club	Small Club	Small Club	Small Club	Small Club
	89	---	66sn260	---	NewTmblHiFlm	NewTmblHiFlm	---	---	66sn260	---	---
	90	---	Dance Snare1	---	NewTmblLoFlm	NewTmblLoFlm	---	---	909 SD 1	---	---
	91	---	909 SD 1	---	NewTmblPHS	NewTmblPHS	---	---	Elec Snare 2	---	---
	92	---	Dance Snare1	---	NewShekere1	NewShekere1	---	---	House SD	---	---
	93	---	Dance Snare1	---	NewShekere2	NewShekere2	---	---	Rap Snare	---	---
	94	---	Rap Snare	---	NHBngoMute	NHBngoMute	---	---	House SD	---	---
	95	85Rm BsDrum1	House SD	---	NewLBngoMute	NewLBngoMute	---	---	Dance Snare1	---	---
C7	96	85Rm BsDrum2	House SD	---	CajonHi	CajonHi	---	---	Rap Snare	---	---

		PC: 1 [CC32: 4] STANDARD 1	PC: 2 [CC32: 4] STANDARD 2	PC: 3 [CC32: 4] STANDARD L/R	PC: 7 [CC32: 4] V-Pop1	PC: 5 [CC32: 4] V-R&B	PC: 6 [CC32: 4] V-Fiesta	PC: 9 [CC32: 4] ROOM	PC: 10 [CC32: 4] HIP HOP	PC: 11 [CC32: 4] JUNGLE	PC: 12 [CC32: 4] TECHNO
(C7)	(96)	82Rm Snare1	---	85St BsDrum2	CajonHi	CajonHi	CajonHi	85St Snare1	Dance Snare1	Rap Snare	Rap Snare
	97	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	Crash Cym.1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Std.1 Snare1	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
	98	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	85St Snare2	CajonLo	CajonLo	CajonLo	Std.1 Snare2	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
	99	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Ride Cymbal	CajonLoFlm	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Std.2 Snare1	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
	100	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	85St Snare1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Std.2 Snare2	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
	101	Tight Snare	Tight Snare	Real Tom 6	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Tight Snare	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
	102	Standard SN1	Standard SN1	Close HiHat2	BongoCowBell	BongoCowBell	BongoCowBell	Standard SN1	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
	103	LD Snare M	LD Snare M	Real Tom 4	AfHey	AfHey	AfHey	LD Snare M	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
	104	LD Snare C	LD Snare C	Ride Bell	MamboCowBell	MamboCowBell	MamboCowBell	LD Snare C	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
	105	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	Real Tom 1	MexFVox2	MexFVox2	MexFVox2	Jazz Snare 1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
	106	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	Open HiHat2	AfFoots	AfFoots	AfFoots	Jazz Snare 2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
	107	Room Snare 1	Room Snare 1	82StBsDrum1P	MexFVox1	MexFVox1	MexFVox1	Room Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
C8	108	Room Snare 2	Room Snare 2	82StBsDrum2P	MexMVox1	MexMVox1	MexMVox1	Room Snare 2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
	109	Dance Snare1	Dance Snare1	82JzCrsCym1P	YodelFVox1	YodelFVox1	YodelFVox1	Dance Snare1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
	110	Power Snare1	Power Snare1	82StSnare2P	MexMVox2	MexMVox2	MexMVox2	Power Snare1	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare
	111	Rev.Snare	Rev.Snare	Ride__c P	YodelMVox1	YodelMVox1	YodelMVox1	Rev.Snare	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
	112	Power Snare2	Power Snare2	82St Snare1P	MexMVox3	MexMVox3	MexMVox3	Power Snare2	66sn260	66sn260	66sn260
	113	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Real6_t P	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	Elec Snare 1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
	114	Dance Snare2	Dance Snare2	82St ClsHatP	YodelFVox2	YodelFVox2	YodelFVox2	Dance Snare2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
	115	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Real4_t P	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	Elec Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
	116	Elec. Snare	Elec. Snare	Ridbl_c P	NewWhistle1	NewWhistle1	NewWhistle1	Elec. Snare	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
	117	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Real1_t P	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	Elec Snare 3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
	118	TR-707 SD	TR-707 SD	82StOpenHatP	NewWhistle2	NewWhistle2	NewWhistle2	TR-707 SD	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
	119	808 Snare 1	808 Snare 1	---	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	808 Snare 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
C9	120	808 Snare 2	808 Snare 2	---	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	808 Snare 2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
	121	909 Snare 1	909 Snare 1	---	BrazilVox1	BrazilVox1	BrazilVox1	909 Snare 1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
	122	909 Snare 2	909 Snare 2	---	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	909 Snare 2	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
	123	Rap Snare	Rap Snare	---	BrazilVox2	BrazilVox2	BrazilVox2	Rap Snare	House SD	House SD	House SD
	124	JungleSD1	JungleSD1	---	BrazilVox3	BrazilVox3	BrazilVox3	JungleSD1	House Snare	House Snare	House Snare
	125	House SD	House SD	---	AfAahhh	AfAahhh	AfAahhh	House SD	House SD	House SD	House SD
	126	House Snare	House Snare	---	p33137v	p33137v	p33137v	House Snare	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
G9	127	House SD	House SD	---	p33168v	p33168v	p33168v	House SD	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

		PC: 13 [CC32: 4] ROOM L/R	PC: 14 [CC32: 4] HOUSE	PC: 17 [CC32: 4] POWER	PC: 20 [CC32: 4] V-Rock1	PC: 19 [CC32: 4] V-Rock2	PC: 25 [CC32: 4] ELECTRONIC	PC: 26 [CC32: 4] TR-808	PC: 27 [CC32: 4] DANCE	PC: 28 [CC32: 4] CR-78	PC: 29 [CC32: 4] TR-606
(C7)	(96)	85Rm BsDrum2	House SD	---	CajonHi	CajonHi	---	---	Rap Snare	---	---
	97	Crash Cym.1	Techno Hit	Std.1 Snare1	CajonHiFlm	CajonHiFlm	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit	Techno Hit
	98	82Rm Snare2	Philly Hit	Std.1 Snare2	CajonLo	CajonLo	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit	Philly Hit
	99	Ride Cymbal	Shock Wave	Std.2 Snare1	CajonLoFlm	CajonLoFlm	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave	Shock Wave
	100	82Rm Snare1	Lo Fi Rave	Std.2 Snare2	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave
	101	Room Tom 5	Bam Hit	Tight Snare	FlmncoHClp1	FlmncoHClp1	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit	Bam Hit
	102	Room Chh	Bim Hit	Standard SN1	BongoCowBell	BongoCowBell	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit	Bim Hit
	103	Room Tom 2	TapeRewind	LD Snare M	AfHey	AfHey	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind	TapeRewind
	104	Ride Bell	Phono Noise	LD Snare C	MamboCowBell	MamboCowBell	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise	Phono Noise
	105	Room Tom 2	Dance Snare1	Jazz Snare 1	MexFVox2	MexFVox2	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1	Dance Snare1
	106	R8 Ohh2	Power Snare2	Jazz Snare 2	AfFoots	AfFoots	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2	Power Snare2
	107	82RmBsDrum1P	Elec Snare 1	Room Snare 1	MexFVox1	MexFVox1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Elec Snare 1
C8	108	82RmBsDrum2P	Dance Snare2	Room Snare 2	MexMVox1	MexMVox1	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2	Dance Snare2
	109	82JzCrsCym1P	Elec Snare 2	Dance Snare1	YodelFVox1	YodelFVox1	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Elec Snare 2
	110	82RmSnare2 P	Elec. Snare	Power Snare1	MexMVox2	MexMVox2	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare	Elec. Snare
	111	Ride__c P	Elec Snare 3	Rev.Snare	YodelMVox1	YodelMVox1	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Elec Snare 3
	112	82RmSnare1P	66sn260	Power Snare2	MexMVox3	MexMVox3	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260	66sn260
	113	Room Tom 5 P	TR-707 SD	Elec Snare 1	FlmncoFVox1	FlmncoFVox1	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD	TR-707 SD
	114	82Rm ClsHatP	808 Snare 1	Dance Snare2	YodelFVox2	YodelFVox2	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1	808 Snare 1
	115	Room Tom 2 P	808 Snare 2	Elec Snare 2	FlmncoFVox2	FlmncoFVox2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2	808 Snare 2
	116	Ridbl_c P	TR-808 SD2	Elec. Snare	NewWhistle1	NewWhistle1	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2	TR-808 SD2
	117	Room Tom 2 P	909 Snare 1	Elec Snare 3	FlmncoFVox3	FlmncoFVox3	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1	909 Snare 1
	118	82RmOpenHatP	909 Snare 2	TR-707 SD	NewWhistle2	NewWhistle2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2	909 Snare 2
	119	---	909 SD 1	808 Snare 1	FlmncoMVox1	FlmncoMVox1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1	909 SD 1
C9	120	---	TR-909 SD2	808 Snare 2	FlmncoMVox2	FlmncoMVox2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2	TR-909 SD2
	121	---	Rap Snare	909 Snare 1	BrazilVox1	BrazilVox1	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare	Rap Snare
	122	---	JungleSD1	909 Snare 2	FlmncoMVox3	FlmncoMVox3	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1	JungleSD1
	123	---	House SD	Rap Snare	BrazilVox2	BrazilVox2	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
	124	---	House Snare	JungleSD1	BrazilVox3	BrazilVox3	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare	House Snare
	125	---	House SD	House SD	AfAahhh	AfAahhh	House SD	House SD	House SD	House SD	House SD
	126	---	Voice Tah	House Snare	p33137v	p33137v	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah	Voice Tah
G9	127	---	Noise Slap	House SD	p33168v	p33168v	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap	Noise Slap

Key	PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC
C–1 0	Elec Kick 2	Elec Kick 2	Std.1 Kick1	---	Std.1 Kick1	Std.1 Kick1	---	HipHop BD1	Std.1 Kick1	---
1	Elec Kick 1	Elec Kick 1	Std.1 Kick2	---	Std.1 Kick2	Std.1 Kick2	---	Jazz Kick 1	Std.1 Kick2	---
2	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Std.2 Kick1	---	Std.2 Kick1	Std.2 Kick1	---	Mex_Kik36	Std.2 Kick1	---
3	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Std2 Kick2	---	Std2 Kick2	Std2 Kick2	---	85Rm BsDrum1	Std2 Kick2	---
4	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Kick 1	---	Kick 1	Kick 1	---	85Rm BsDrum2	Kick 1	---
5	TR-707 BD	TR-707 BD	Kick 2	---	Kick 2	Kick 2	---	HipHop BD2	Kick 2	---
6	808 Kick	808 Kick	Jazz Kick 1	---	Jazz Kick 1	Jazz Kick 1	---	Techno BD1	Jazz Kick 1	---
7	TR-808 Kick	TR-808 Kick	Jazz Kick 2	---	Jazz Kick 2	Jazz Kick 2	---	JungleBD Set	Jazz Kick 2	---
8	808 BD	808 BD	Room Kick 1	---	Room Kick 1	Room Kick 1	---	HipHop BD1	Room Kick 1	---
9	TR-909 Kick	TR-909 Kick	Room Kick 2	---	Room Kick 2	Room Kick 2	---	909 Comp BD	Room Kick 2	---
10	Dance Kick 2	Dance Kick 2	Power Kick1	---	Power Kick1	Power Kick1	---	85St BsDrum1	Power Kick1	---
11	909 Comp BD	909 Comp BD	Power Kick2	---	Power Kick2	Power Kick2	---	NewJzKik	Power Kick2	---
C0 12	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Elec Kick 2	---	Elec Kick 2	Elec Kick 2	---	NewRockKik	Elec Kick 2	---
13	HipHop BD2	HipHop BD2	Elec Kick 1	---	Elec Kick 1	Elec Kick 1	---	Cymbal Roll	Elec Kick 1	---
14	JungleBD Set	JungleBD Set	TR-808 Kick	---	TR-808 Kick	TR-808 Kick	---	NewRkCStk_2	TR-808 Kick	---
15	Techno BD1	Techno BD1	TR-909 Kick	---	TR-909 Kick	TR-909 Kick	---	82Rm Snare1	TR-909 Kick	---
16	Bounce	Bounce	Dance Kick 2	---	Dance Kick 2	Dance Kick 2	---	82Rm Snare2	Dance Kick 2	---
17	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	Voice One	85St Snare1	Voice One	---
18	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	Voice Two	85St Snare2	Voice Two	---
19	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	Voice Three	NewJzSn2	Voice Three	---
20	---	---	82Br BsDrum1	---	---	82Jz BsDrum1	---	NewJzSn1	---	---
21	---	---	82Br BsDrum2	---	---	82Jz BsDrum2	---	NewR&BSn	---	---
22	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn38_2	MC-500 Beep	---
23	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	MC-500 Beep	IPopSn40_2	MC-500 Beep	---
C1 24	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	Concert Snr	IPopSn38_2	Concert Snr	---
25	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	Snare Roll	IPopGstS39_2	Snare Roll	Finger Snap
26	FingerSnaps2	FingerSnaps2	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	Finger Snap	IPopSn38_2	Finger Snap	Tambourine
27	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	High-Q	FingerSnaps2	Jazz Clsd.HH	Castanets
28	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	Slap	909 HandClap	Pedal HiHat	Crash Cym.1
29	Scrtch Push2	Scrtch Push2	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	ScratchPush	808clap	Jazz Open HH	Snare Roll
30	Scrtch Pull2	Scrtch Pull2	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	ScratchPull	Hand clap2	Ride Cymbal	Concert Snr
31	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	Sticks	909 HandClap	Sticks	Concert Cym
32	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	SquareClick	NewJzHatPdl	SquareClick	Concert BD
33	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	Mtrnm.Click	GospelHClp1	Mtrnm.Click	Jingle Bell
34	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	Mtrnm. Bell	IPopSRll30_1	Mtrnm. Bell	Bell Tree
35	TR-707 BD 2	Techno BD2	82Jz BsDrum1	82Jz BsDrum1	Jazz Kick 2	82Br BsDrum1	82Br BsDrum1	NewJzKik	Jazz Kick 1	Bar Chimes
C2 36	TR-707 BD	TR-909 BD2	82Jz BsDrum2	82Jz BsDrum2	Jazz Kick 1	82Br BsDrum2	82Br BsDrum2	NewJzKik	Concert BD	Wadaiko
37	TR-707 Rim	TR-909 Rim	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	Side Stick	NewJzSW1	Side Stick	Wadaiko Rim
38	TR-707 SD	909 SD 1	82Jz Snare1	82Jz Snare1	Brush Swirl	82Br Snare1	82Br Snare1	NewJzSn1	Concert Snr	Shimedaiko
39	707 Claps	909 HandClap	Hand clap2	Hand clap2	Brush Slap1	82Br Snare2	82Br Snare2	NewJzSW2	Castanets	Atarigane
40	TR-707 SD 2	TR-909 SD2	82Jz Snare2	82Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Swirl	NewJzSn2	Concert Snr	Hyoushigi
41	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 6	Real Tom 6	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomLoFl	Timpani	Ohkawa
42	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Jazz Clsd.HH	82JzClsHatB	Brs Chh	Brs Chh	82BrClsHatB	NewJzHat1	Timpani	H kotsuzumi
43	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 6	Real Tom 6	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomLo	Timpani	L Kotsuzumi
44	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	Pedal HiHat	NewJzHat2	Timpani	Ban_Gu
45	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 4	Real Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomMFl	Timpani	Big Gong
46	TR-707 OHH	909 OH	Jazz Open HH	82JzOpenHatB	Brush Ohh	Brush Ohh	82BrOpenHatB	NewJzHat3	Timpani	Small Gong
47	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 4	Real Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewRkTomMid	Timpani	Bend Gong
C3 48	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 1	Real Tom 1	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomHiFl	Timpani	RAMA Cymbal
49	909 Crash	909 Crash	Crash Cym.1	Crash1c B	Brush Crash	Brush Crash	82BrCrsCym1B	NewJzCrCym1	Timpani	RAMA Cymbal
50	TR-707 Tom	909 Tom	Real Tom 1	Real Tom 1	Lite Tom 4	Lite Tom 4	Lite Tom 4	NewJzTomHi	Timpani	Gamelan Gong
51	909 Ride Cym	909 Ride Cym	Ride Cym IN	Ride_i B	Ride Cym IN	Ride Cym IN	82BrRdCymB	NewJzRide1	Timpani	Udo_Short
52	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	ChinaCymbal	NewJzCrCym2	Timpani	Udo_Long
53	Ride Bell	Ride Bell	Ride Bell	Ridbl_c B	Brush RideBL	Brush RideBL	82BrRdBellB	NewJzRide2	Timpani	Udo_slap
54	344Tambourn	344Tambourn	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Tambourine	Bendir
55	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Splash Cym.	Req_Dum
56	808cowbe	808cowbe	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	Cowbell	ChaChaCBell	Cowbell	Req_tik
57	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	Crash Cym.2	NewJzCrCym1	Con.Cymbal2	Tabla_Te
58	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Vibraslap	Tabla_Na
59	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	RideCym Edge	NewRkRdCym1	Concert Cym.	Tabla_Tun
C4 60	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	Bongo High	NewHiBongo	Bongo High	Tabla_Ge
61	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	Bongo Lo	NewLoBongo	Bongo Lo	Tabla Ge Hi
62	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	Mute H.Conga	NewCongaSlp	Mute H.Conga	Talking Drum
63	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	Conga Hi Opn	NewCongaOp	Conga Hi Opn	Bend tlk_drm
64	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	Conga Lo Opn	NewLoConga	Conga Lo Opn	Caxixi
65	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	High Timbale	NewTmblHi	High Timbale	DJembe
66	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	Low Timbale	NewTmblLo	Low Timbale	Djembe_rim
67	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Low Timbale
68	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Agogo	Timbl Paila
69	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	Cabasa	NewShaker2	Cabasa	High Timbale
70	808marac	808marac	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	Maracas	NewShaker1	Maracas	Cowbell
71	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	ShrtWhistle	Bongo High
C5 72	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	LongWhistle	Bongo Lo
73	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	Short Guiro	NewQuide1	Short Guiro	Mute H.Conga
74	Long Guiro	CR78 Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	Long Guiro	NewQuide2	Long Guiro	Conga Hi Opn
75	Claves	808clave	Claves	Claves	Claves	Claves	Claves	NewClaves	Claves	Conga MtLow
76	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Slap
77	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Woodblock	Conga Lo Opn
78	Hoo	Hoo	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Mute Cuica	Conga Slide
79	Hoo	Hoo	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Open Cuica	Mut Pandiero
80	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	MuteTriangl	Opn Pandiero
81	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	OpenTriangl	Open Surdo
82	626 Shaker	626 Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Shaker	Mute Surdo
83	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Jingle Bell	Tamborim
C6 84	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Bell Tree	Agogo
85	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Castanets	Agogo
86	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Mute Surdo	Shaker
87	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Open Surdo	Low Whistle
88	Small Club	Applause 2	Applause	Applause	Applause	Applause	Applause	Cana	Applause	Low Whistle
89	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblHiFlm	---	Mute Cuica
90	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblLoFlm	---	Open Cuica
91	---	---	---	---	---	---	---	NewTmblPHS	---	MuteTriangl
92	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere1	---	OpenTriangl
93	---	---	---	---	---	---	---	NewShekere2	---	Short Guiro
94	---	---	---	---	---	---	---	NHBngoMute	---	Long Guiro
95	---	---	---	82Jz BsDrum1	---	---	82Br BsDrum1	NewLBngoMute	---	Cabasa Up
C7 96	---	---	---	82Jz BsDrum2	---	---	82Br BsDrum2	CajonHi	---	Cabasa Down

Note	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK&SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3
C–1 0	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
1	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
2	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
3	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
4	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
5	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
6	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
7	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
8	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
9	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
10	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
11	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
C0 12	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
13	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
14	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
15	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
16	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
17	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Mute NZ
18	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs StQuail
19	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Bs Atk NZ
20	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R ClnGtCutUp
21	---	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R ClnGtCutDn
22	---	---	---	---	---	---	MC-500 Beep	---	---	R ClnGtrMtUp
23	---	---	---	---	---	---	ytwn3.xtp	---	---	R ClnGtrMtDn
C1 24	---	---	---	---	---	---	ytwn2.xtp	---	---	R DstGtCutUp
25	CR78 BD 1	CR78 BD 1	Gamelan Gong	---	---	---	Guitar Slap	---	---	R DstGtCutDn
26	CR78 BD 2	CR78 BD 2	Gamelan Gong	---	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtrSgdn
27	TR-606 BD1	TR-606 BD1	Gamelan Gong	---	---	---	Chord Stroke	---	---	R DstGtrMute
28	TR-707 BD	TR-707 BD	Gamelan Gong	---	---	---	Biwa 3	---	---	R SlGtrSdNz1
29	808 BD	808 BD	Gamelan Gong	---	---	---	Phono Noise	---	---	R SlGtrSdNz2
30	909 Comp BD	909 Comp BD	Gamelan Gong	---	---	---	TapeRewind	---	---	R SlGtrSdNz3
31	TR-909 BD2	TR-909 BD2	Gamelan Gong	---	---	---	Scrtch Push2	---	---	R SlGtrSdNz4
32	HipHop BD2	HipHop BD2	Gamelan Gong	rev.lvohh	---	---	Scrtch Pull2	---	---	R SlGtrStkSD
33	HipHop BD1	HipHop BD1	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 1	---	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SlGtrStkU1
34	Jungle BD2	Jungle BD2	Gamelan Gong	Rev. LVCHH 2	---	---	Gt.CutNoise2	---	---	R SlGtrStkD1
35	JungleBD Set	JungleBD Set	Gender	Jungle HH	---	---	Dist.CutNoiz	---	---	R SlGtrStkU2
C2 36	Techno BD2	Techno BD2	Gender	Close HiHat	KendangWadon	KendangWadon	Dist.CutNoiz	Rev.Kick 1	rev.707bd	R SlGtrStkD2
37	Techno BD1	Techno BD1	Gender	Jazz Clsd.HH	KendangWadon	KendangWadon	Bass Slide	Rev.ConBD	rev.909bd2	R Tbone NZ
38	Mix Kick	Mix Kick	Gender	Room Chh	Bebarongan	Bebarongan	Pick Scrape	Rev.PowerK1	rev.hphp_bd1	R Tpet NZ
39	Standard KK1	Standard KK1	Gender	Close HiHat1	Pelegongan	Pelegongan	High-Q	Rev.Elec.K1	rev.jgl_bd2	R St BsDrum1
40	Std.1 Kick1	85St BsDrum1	Bonang	Close HiHat2	Kelontuk	Kelontuk	Slap	Rev.Snare 1	rev.tech_bd2	R St BsDrum2
41	Std.1 Kick2	85St BsDrum2	Bonang	TR-707 HH-c	Kelontuk Mt	Kelontuk Mt	ScratchPush	Rev.Snare 2	rev.606sn2	R Rm BsDrum1
42	Std.2 Kick1	82Br BsDrum1	Bonang	606 CH	Kelontuk Sid	Kelontuk Sid	ScratchPull	Rev.Std1SD1	rev.cr78sd1	R Rm BsDrum2
43	Std2 Kick2	82Br BsDrum2	Bonang	808__chh	Gong Wadon	Gong Wadon	Sticks	Rev.TightSD	rev.cr78sd2	R Jz BsDrum1
44	Kick 1	82Jz BsDrum1	Bonang	TR-808 CHH	Gong Lanang	Gong Lanang	SquareClick	Rev.DanceSD	rev.jgl_sd2	R Jz BsDrum2
45	Kick 2	82Jz BsDrum2	RAMA Cymbal	CR-78 chh	Ceng Ceng	Ceng Ceng	Mtrnm.Click	Rev.808SD	rev.tech_sd2	R Br BsDrum1
46	Soft Kick	TR-909 BD2	RAMA Cymbal	GS Pedal HH	Kopyak Op	Kopyak Op	Mtrnm. Bell	Rev.Tom 1	rev.707sd	R Br BsDrum2
47	Jazz Kick 1	909 Comp BD	Sagat R	Pedal HiHat	Kopyak Mt	Kopyak Mt	Gt.FretNoiz	Rev.Tom 2	rev.606sn1	rev.hphp_bd1
C3 48	Jazz Kick 2	ConcertBD Mt	Sagat L-c	Pedal HiHat2	Kajar	Kajar	Gt.CutNoise	Rev.Sticks	rev.909sd1	rev.707bd
49	Concert BD	Concert BD	Jaw Harp Wow	Half OpenHH1	Kempur	Kempur	Gt.CutNoise	Rev.Slap	rev.hphp_sd2	rev.jgl_bd2
50	Room Kick 1	85Rm BsDrum1	Wadaiko	Half OpenHH2	Jegogan	Jegogan	String Slap	ReverseCymbl	rev.jgl_sd1	rev.707bd
51	Room Kick 2	85Rm BsDrum2	Wadaiko Rim	Open Hi Hat	Jegogan33up	Jegogan40up	Fl.KeyClick	Rev.Cymbal2	Rev House SD	Rev.Kick 1
52	Power Kick1	HipHop BD1	Taiko	Jazz Open HH	Jegogan33dw	Jegogan20dw	Laughing	Rev.Open HH	Rev. LVCHH 1	rev.909bd2
53	Power Kick2	Std2 Kick2	Shimedaiko	R8 Ohh2	Jegogan33dw	Jegogan20up	Screaming	Rev.RideCym.	rev.606htcl	rev.hphp_bd1
54	Elec Kick 2	Jngl BD Roll	Atarigane	Open HiHat2	Jegogan	Jegogan40up	Punch	Rev.CR-78OHH	rev.707chh	rev.909bd2
55	Elec Kick 1	TR-909 BD2	Hyoushigi	909 OH	Jublag	Jublag	Heart Beat	Rev.Clsd.HH	rev.808chh	rev.tech_bd2
56	Elec. Kick	Techno BD2	Ohkawa	TR-707 OHH	Jublag33up	Jublag40up	Footsteps	Rev.BendGong	rev.jgl_hh	R St Snare2
57	TR-808 Kick	Techno BD1	H kotsuzumi	606 HiHat Op	Jublag33dw	Jublag20dw	Footsteps	Rev.Belltree	rev.344tmb2	R St Snare1
58	TR-909 Kick	HipHop BD2	L Kotsuzumi	808__ohh	Jublag33dw	Jublag20up	Applause	Rev.Guiro	rev.344tmb3	R Rm Snare2
59	Dance Kick 2	TR-909 BD2	Yyoo Dude	TR-808 OHH	Jublag	Jublag40up	Creaking	Rev.Bendir	rev.808ohh	R Rm Snare1
C4 60	Std.1 Snare1	85St Snare2	Buk_f	CR-78 ohh	Penyacah33dw	Penyacah20up	Door	Rev.GunShot	rev.707ohh	R Jz Snare1
61	Std.1 Snare2	85St Snare1	Buk_r	Crash Cym.1	Penyacah	Penyacah40up	Scratch	Rev.Scratch	rev.lvohh	R Jz Snare2
62	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	Gengari_p	Crash Cym.2	Penyacah	Penyacah	Wind Chimes	Rev.Lasergun	rev.606cym	R Br Snare1
63	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Gengari_m	GS Crash	Penyacah33up	Penyacah40up	Car-Engine	Click	Rev. HynLuo	R Br Snare2
64	Tight Snare	Tight Snare	Gengari_f	Brush Crash	Penyacah33dw	Penyacah20dw	Car-Stop	Tekno Thip	rev.707fx	R Br Snare1
65	Concert Snr	Concert Snr	Gengari_m	Hard Crash	Penyacah33dw	Penyacah20up	Car-Pass	Pop Drop	Voice One	Rev.Snare 1
66	Jazz Snare 1	82Jz Snare1	Gengari S	909 Crash	Penyacah	Penyacah40up	Car-Crash	Wood Slap	rev.one	R St Snare2
67	Jazz Snare 2	82Jz Snare2	Jang-Gu_c	808 Crash	Pemade33up	Pemade40up	Siren	Dist.Kick	Voice Two	rev.606sn2
68	Room Snare 1	82Rm Snare2	Jang-Gu_k	Crash Mute 1	Pemade33dw	Pemade20dw	Train	Syn.Drops	rev.two	R Rm Snare2
69	Room Snare 2	82Rm Snare1	Jang-Gu_r	Crash Mute 2	Pemade33dw	Pemade20up	Jetplane	Rev.Hi-Q	Voice Three	Rev House SD
70	Dance Snare1	Rap Snare	Jing_p	ReverseCymbl	Pemade	Pemade20up	Helicopter	ShrtWhistle	rev.three	rev.hphp_sd2
71	Power Snare1	House SD	Jing_f	Rev.Cymbal2	Pemade	Pemade	Starship	Ice Block	Voice Tah	rev.606sn1
C5 72	Rev.Snare	Rev.Snare	Jing_m	Reverse Cym.	Pemade33up	Pemade40up	Gun Shot	Digi Tambrn.	rev.tah	rev.hphp_sd2
73	Power Snare2	Power Snare2	Asian Gong 1	rev.tra_crsm	Pemade33dw	Pemade20dw	Machine Gun	Alias	Voice 1	R Jz Snare2
74	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Big Gong	Crash Cym.1	Pemade33dw	Pemade20up	Lasergun	Mod.Bell	Voice Au	Rev.Snare 1
75	Dance Snare2	Dance Snare1	Small Gong	Splash Cym.	Pemade	Pemade20up	Explosion	Tambourine	Voice Whey	Rev.808SD
76	Elec Snare 2	Rap Snare	Pai Ban	Ride Bell	Pemade33up	Pemade	Dog	Metalic Perc	Frog Vpoce	Rev House SD
77	House Snare	Dance Snare1	Ban_Gu	Brush RideBL	Reyong33dw	Reyong20dw	HorseGallop	Velo FX Noiz	rev.yyooh	Rev.Hi-Q
78	Elec. Snare	66sn260	tangu60	Ride Cymbal	Reyong33dw	Reyong20up	Bird	St.NoiseClap	Douby	Rev.DanceSD
79	Elec Snare 3	909 SD 1	tanmt60	Ride Cymbal	Reyoung	Reyong20up	Rain	Swish	rev.douby	Rev.Tom 1
80	808 Snare 1	Elec Snare 2	Bend Gong L	Brush Ride	Reyoung	Reyoung	Thunder	Noise Slap	Baert	Rev.Tom 1
81	808 Snare 2	Power Snare1	Bend Gong	Ride Cym IN	Reyong33up	Reyong40up	Wind	Voice 1	Baert	Rev.Tom 1
82	909 Snare 1	House SD	Huyin Luo L	Ride Cym IN	Reyong33dw	Reyong20dw	Seashore	Voice Au	Bounce	R 606 Tom
83	909 Snare 2	Jngl SD Roll	hynlo60	Ride Cym IN	Reyong33dw	Reyong20up	Stream	Hoo	rev.bounce	R Jngl Crash
C6 84	Brush Swirl	Brush Swirl	Huyin Luo Mt	RideCym Edge	Reyoung	Reyong40up	Bubble	Tape Stop 1	Dist Knock	Rev. LVCHH 1
85	Brush Tap	Brush Tap	Hu yin Luo H	RideCym Edge	Reyoung	Reyoung	Kitty	Tape Stop 2	ytwn3.xtp	Rev. LVCHH 1
86	Brush Slap1	82Br Snare1	Hynlo mute	RideCym Edge	Reyong33up	Reyong40up	Bird 2	Missile	xxx	Rev.CR-78OHH
87	Brush Slap2	82Br Snare2	naobo60	606 Ride Cym	Reyong33dw	Reyong20dw	Growl	Space Birds	Noise Attack	Rev. LVCHH 1
88	Brush Slap	Brush Slap	xaobo60	TR808 Ride	Reyong33dw	Reyong20up	Applause 2	FlyingMonstr	SpaceWorms	R Stab! 1
89	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 1	ChinaCymbal	---	---	Telephone 1	---	Emergency!	R Bounce
90	Brush Swirl	Brush Swirl	Dholak 2	Chaina Cym2	---	---	Telephone 2	---	Calculating	R St Snare2
91	Long Swirl	Long Swirl	---	Hand Clap	---	---	Small Club	---	SawLFOSaw	R Br Snare1
92	Standard SN1	Standard SN1	---	Hand clap2	---	---	Small Club 2	---	---	rev.hphp_sd2
93	LD Snare M	LD Snare M	---	808clap	---	---	ApplauseWave	---	---	Shaker
94	LD Snare C	LD Snare C	---	909 HandClap	---	---	Eruption	---	---	Rev.Slap
95	Rap Snare	Rap Snare	---	HC2 Claps 2	---	---	Big Shot	---	---	R Clap Hit
C7 96	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	---	Perc. Bang	---	---	R Boeeeen

Note	PC: 30 [CC32: 4] TR-707	PC: 31 [CC32: 4] TR-909	PC: 33 [CC32: 4] JAZZ	PC: 34 [CC32: 4] JAZZ L/R	PC: 41 [CC32: 4] BRUSH	PC: 42 [CC32: 4] BRUSH 2	PC: 43 [CC32: 4] BRUSH 2 L/R	PC: 44 [CC32: 4] V-JazzBrush	PC: 49 [CC32: 4] ORCHESTRA	PC: 50 [CC32: 4] ETHNIC
(C7) (96)	---	---	---	82Jz BsDrum2	---	---	82Br BsDrum2	CajonHi	---	Cabasa Down
97	Techno Hit	Techno Hit	---	Crash Cym.1	---	---	Brush Crash	CajonHiFlm	Applause 2	Claves
98	Philly Hit	Philly Hit	82Br Snare1	82Jz Snare1	---	82Jz Snare1	82Br Snare1	CajonLo	Small Club	Woodblock
99	Shock Wave	Shock Wave	82Br Snare2	Ride Cym IN	---	82Jz Snare2	Ride Cym IN	CajonLoFlm	Timpani	Woodblock
100	Lo Fi Rave	Lo Fi Rave	Brush Swirl	82Jz Snare2	Brush Swirl	Brush Swirl	82Br Snare2	FlmncoHClp1	Timpani	---
101	Bam Hit	Bam Hit	Brush Tap	Real Tom 1	Brush Tap	Brush Tap	Lite Tom 4	FlmncoHClp1	Timpani	---
102	Bim Hit	Bim Hit	Brush Slap1	Jazz Clsd.HH	Brush Slap1	Brush Slap1	Brs Chh	BongoCowBell	Timpani	---
103	TapeRewind	TapeRewind	Brush Slap2	Real Tom 4	Brush Slap2	Brush Slap2	Lite Tom 4	AfHey	Timpani	---
104	Phono Noise	Phono Noise	Brush Slap	Ride Bell	Brush Slap	Brush Slap	Brush RideBL	MamboCowBell	Timpani	---
105	Dance Snare1	Dance Snare1	Brush Swirl	Real Tom 4	Brush Swirl	Brush Swirl	Lite Tom 4	MexFVox2	Timpani	---
106	Power Snare2	Power Snare2	Brush Swirl	Jazz Open HH	Brush Swirl	Brush Swirl	Brush Ohh	AfFoots	Timpani	---
107	Elec Snare 1	Elec Snare 1	Long Swirl	82JzBsDrum1P	Long Swirl	Long Swirl	82BrBsDrum1P	MexFVox1	Timpani	---
C8 108	Dance Snare2	Dance Snare2	Jazz Snare 1	82JzBsDrum2P	Jazz Snare 1	Jazz Snare 1	82BrBsDrum2P	MexMVox1	Timpani	---
109	Elec Snare 2	Elec Snare 2	Jazz Snare 2	82JzCrsCym1P	Jazz Snare 2	Jazz Snare 2	82BrCrsCym1P	YodelFVox1	Timpani	---
110	Elec. Snare	Elec. Snare	Std.1 Snare1	82Jz Snare1P	Std.1 Snare1	Std.1 Snare1	82Br Snare1P	MexMVox2	Timpani	---
111	Elec Snare 3	Elec Snare 3	Std.1 Snare2	Ride_i P	Std.1 Snare2	Std.1 Snare2	82Br RdCym P	YodelMVox1	Timpani	---
112	66sn260	66sn260	Std.2 Snare1	82Jz Snare2P	Std.2 Snare1	Std.2 Snare1	82Br Snare2P	MexMVox3	Timpani	---
113	TR-707 SD	TR-707 SD	Std.2 Snare2	Real6_t P	Std.2 Snare2	Std.2 Snare2	Lite4_t P	FlmncoFVox1	Timpani	---
114	808 Snare 1	808 Snare 1	Tight Snare	82Jz ClsHatP	Tight Snare	Tight Snare	82BrClsHat P	YodelFVox2	---	---
115	808 Snare 2	808 Snare 2	Standard SN1	Real4_t P	Standard SN1	Standard SN1	Lite4_t P	FlmncoFVox2	---	---
116	TR-808 SD2	TR-808 SD2	LD Snare M	Ridbl_c P	LD Snare M	LD Snare M	82Br RdBellP	NewWhistle1	---	---
117	909 Snare 1	909 Snare 1	LD Snare C	Real1_t P	LD Snare C	LD Snare C	Lite4_t P	FlmncoFVox3	---	---
118	909 Snare 2	909 Snare 2	Room Snare 1	82JzOpenHatP	Room Snare 1	Room Snare 1	82BrOpenHatP	NewWhistle2	---	---
119	909 SD 1	909 SD 1	Room Snare 2	---	Room Snare 2	Room Snare 2	---	FlmncoMVox1	---	---
C9 120	TR-909 SD2	TR-909 SD2	Dance Snare1	---	Dance Snare1	Dance Snare1	---	FlmncoMVox2	---	---
121	Rap Snare	Rap Snare	Power Snare1	---	Power Snare1	Power Snare1	---	BrazilVox1	---	---
122	JungleSD1	JungleSD1	Rev.Snare	---	Rev.Snare	Rev.Snare	---	FlmncoMVox3	---	---
123	House SD	House SD	Power Snare2	---	Power Snare2	Power Snare2	---	BrazilVox2	---	---
124	House Snare	House Snare	Elec Snare 1	---	Elec Snare 1	Elec Snare 1	---	BrazilVox3	---	---
125	House SD	House SD	Dance Snare2	---	Dance Snare2	Dance Snare2	---	AfAahhh	---	---
126	Voice Tah	Voice Tah	Elec Snare 2	---	Elec Snare 2	Elec Snare 2	---	p33137v	---	---
G9 127	Noise Slap	Noise Slap	Elec Snare 3	---	Elec Snare 3	Elec Snare 3	---	p33168v	---	---

Note	PC: 51 [CC32: 4] KICK & SNARE	PC: 52 [CC32: 4] KICK & SNARE 2	PC: 53 [CC32: 4] ASIA	PC: 54 [CC32: 4] CYMBAL&CLAPS	PC: 55 [CC32: 4] GAMELAN 1	PC: 56 [CC32: 4] GAMELAN 2	PC: 57 [CC32: 4] SFX	PC: 58 [CC32: 4] RHYTHM FX	PC: 59 [CC32: 4] RHYTHM FX 2	PC: 60 [CC32: 4] RHYTHM FX 3
(C7) (96)	HipHop SD2	HipHop SD2	---	707 Claps	---	---	Perc. Bang	---	---	R Boeeeen
97	JungleSD1	JungleSD1	---	---	---	---	---	---	---	R Bounce
98	Jungle SD2	Jungle SD2	---	---	---	---	---	---	---	R CD Tray
99	Slap	Slap	---	---	---	---	---	---	---	R Drill
100	MG_Blip	MG_Blip	---	---	---	---	---	---	---	R Glass Stir
101	House SD	House SD	---	---	---	---	---	---	---	R Ice Ring
102	CR78 SD 1	CR78 SD 1	---	---	---	---	---	---	---	R Klnzapcm
103	CR78 SD 2	CR78 SD 2	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 4
104	66sn160	66sn160	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 5
105	66sn260	66sn260	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 6
106	TR-707 SD	TR-707 SD	---	---	---	---	---	---	---	R Scratch 7
107	TR-707 SD 2	TR-707 SD 2	---	---	---	---	---	---	---	R Seal
C8 108	TR-707 SD 3	TR-707 SD 3	---	---	---	---	---	---	---	R Stab! 1
109	TR-808 SD2	TR-808 SD2	---	---	---	---	---	---	---	R Stab! 2
110	909 SD 1	909 SD 1	---	---	---	---	---	---	---	R Swrd Boom!
111	TR-909 SD2	TR-909 SD2	---	---	---	---	---	---	---	R Swrd Cross
112	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Thrill Hit
113	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Audio Sw
114	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 1
115	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 2
116	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 3
117	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 4
118	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 5
119	---	---	---	---	---	---	---	---	---	R Typing 6
C9 120	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
121	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
122	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
123	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
124	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
125	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
126	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---
G9 127	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

		PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 117 [CC32: 3] Oriental 3	PC: 32 [CC32: 4] MultiDrum	PC: 65 [CC32: 4] Or. R&B	PC: 66 [CC32: 4] Or. Techno	PC: 117 [CC32: 4] Oriental 4
C–1	0	---	---	HipHop BD1	---	IPopCyml2_52	House Kick	House Kick	---
	1	---	---	Jazz Kick 1	---	IPopRd1_51	HipHop Kick	HipHop Kick	---
	2	---	---	p05002v	---	R&B Snare	TR-808 Kick	SimpleKick	---
	3	---	---	85Rm BsDrum1	---	R&B Clap	909 Kick2	909 Kick2	---
	4	---	---	85Rm BsDrum2	---	Techno Snare	HipHopSnare2	HipHopSnare2	---
	5	---	---	HipHop BD2	---	House Snare	Techno Snare	Techno Snare	---
	6	---	---	Techno BD1	---	Jungle Snare	TR-808 SD2	R&B Snare	---
	7	---	---	JungleBD Set	---	Ps Snare	R&B Clap	R&B Clap	---
	8	---	---	HipHop BD1	---	909 Snare	707 Claps	707 Claps	---
	9	---	---	909 Comp BD	---	909Snare2	344Tambourn	344Tambourn	---
	10	---	---	85St BsDrum1	---	909 Kick 3	R&B OHHsh	TR-909 OHHsh	---
	11	---	---	NewJzKik	---	House Kick	R&B OHH	TR-909 OHH	---
C0	12	---	---	NewRockKik	Wadaiko	TR-808 Kick	Wadaiko	Wadaiko	---
	13	---	---	Cymbal Roll	Ohkawa	909 Kick	Ohkawa	Ohkawa	---
	14	---	---	NewRkCStk_2	Shimedaiko	909 Kick2	Shimedaiko	Shimedaiko	---
	15	---	---	82Rm Snare1	H kotsuzumi	TR-909 OHHsh	H kotsuzumi	H kotsuzumi	---
	16	---	---	82Rm Snare2	L Kotsuzumi	TR-909 OHH	L Kotsuzumi	L Kotsuzumi	---
	17	---	---	85St Snare1	Tabla_Ge	Ah	Tabla_Ge	Tabla_Ge	---
	18	---	---	85St Snare2	Tabla_Na	Ha	Tabla_Na	Tabla_Na	---
	19	---	---	NewJzSn2	Tabla_Te	ShutHa	Tabla_Te	Tabla_Te	---
	20	---	---	NewJzSn1	Tabla_Tun	ShutHi	Tabla_Tun	Tabla_Tun	---
	21	---	---	NewR&BSn	Udo_Long	One	Udo_Long	Udo_Long	---
	22	---	---	NewRockSn2_2	Djembe_rim	Two	Djembe_rim	Djembe_rim	---
	23	---	---	NewRockSn1_2	909 HandClap	Three	909 HandClap	909 HandClap	---
C1	24	---	---	IPopSn38_2	Tambourine	Four	Tambourine	Tambourine	---
	25	---	---	IPopGstS39_2	ChaChaCBell	Snare Roll	IPopHat1_42	IPopHat1_42	---
	26	---	---	IPopSn38_2	Agogo	FingerSnaps2	IPopHat2_44	IPopHat2_44	---
	27	---	---	FingerSnaps2	Agogo	High-Q	IPopHat3_46	IPopHat3_46	---
	28	---	---	909 HandClap	NewShaker2	Slap	NewShaker2	NewShaker2	---
	29	---	---	808clap	NewShaker1	Scrtch Push2	NewShaker1	NewShaker1	---
	30	---	---	Hand clap2	IPopSn40_1	Scrtch Pull2	IPopSn40st	IPopSn40st	---
	31	A.Bs.Mute Nz	---	909 HandClap	Elec Snare 2	Sticks	HipHop Snare	HipHop Snare	---
	32	A.Bs.TouchNz	Rev. LVCHH 2	IPopPHat32	909 Snare 2	SquareClick	Jungle Snare	Jungle Snare	---
	33	A.Bs.AtackNz	Rev. LVCHH 2	GospelHClp1	909 Snare 1	Mtrnm.Click	House Snare	House Snare	---
	34	DstGT.MuteNz	Rev. LVCHH 2	p35010v	Elec Kick 2	Mtrnm. Bell	808 BD	Techno BD2	---
	35	StlGt.SldNz1	Rev. LVCHH 2	p05006v	TR-909 BD2	HipHop Kick	909 Kick 3	TR-909 BD2	TR-707 BD
C2	36	StlGt.SldNz2	Close HiHat2	p33079v	Std.2 Kick1	SimpleKick	SimpleKick	909 Kick	TR-707 BD
	37	StlGt.SldNz3	Jazz Clsd.HH	p33146v	IPopCStk37_1	Side Stick	Side Stick	TR-909 Rim	TR-707 Rim
	38	StlGt.SldNz4	Close HiHat2	p32011v	IPopSn38_1	HipHop Snare	R&B Snare	909 SD 1	TR-707 SD
	39	Gt.StrokeNz1	Room Chh	p43001v	HandClap1st	707 Claps	HandClap1st	HandClap1st	Hand Clap 2
	40	Gt.StrokeNz2	TR-707 HH-c	p33137v	Hand Clap 21	HipHopSnare2	Hand Clap 21	Hand Clap 21	TR-707 SD
	41	Gt.StrokeNz3	606 CH	p33168v	TR-707 SD	85St Tom16	909Snare2	TR-909 SD2	Tom
	42	Gt.StrokeNz4	TR-808 CHH	p33012v	Jazz Clsd.HH	HipHopCHH	R&B CHH	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c
	43	Gt.StrokeNz5	CR-78 chh	p34001v	Real Tom 6	85St Tom16	IPopKik36	IPopKik36	Tom
	44	Open CD Tray	GS Pedal HH	p33014v	Pedal HiHat	HipHopCHH	R&B CHH	TR-707 HH-c	TR-707 HH-c
	45	Audio Switch	Pedal HiHat	p33157v	Real Tom 4	85St Tom12	IPopCStk37st	909 Tom	Tom
	46	Key Typing 1	Pedal HiHat2	p33019v	Jazz Open HH	HipHopOHH	R&B OHH	909 OH	TR-707 HH-o
	47	Key Typing 2	Half OpenHH1	p33164v	Real Tom 4	85St Tom12	IPopTomL43	909 Tom	Tom
C3	48	Key Typing 3	Half OpenHH2	p33159v	IPopTomL43	85St Tom10	IPopTomM47	909 Tom	Tom
	49	Key Typing 4	Open HiHat2	p35029v	Crash Cym.1	85St CrsCym1	IPopCyml2_52	909 Crash	TR-707 Crash
	50	Key Typing 5	Open HiHat2	p33158v	IPopTomM47	85St Tom10	IPopTomH50	909 Tom	Tom
	51	Key Typing 6	Open Hi Hat	p43002v	NewRkRdCym1	85St RdCym	IPopRd1_51	909 Ride Cym	Ride Cymbal
	52	BabyLaughing	Jazz Open HH	cym013v	IPopRd2_55	ChinaCymbal	IPopCym1_49	ChinaCymbal	Dholla2 Dom2
	53	Clap Hit	909 OH	p45002v	Dholla Dom	85St RdBell	Dholla Dom	Dholla Dom	Dholla 2 Sak
	54	Stab! 1	TR-707 OHH	p36017v	Dholla Sak 1	Tambourine	Dholla Sak 1	Dholla Sak 1	Tambourine
	55	Stab! 2	606 HiHat Op	p34109v	Dholla Sak 2	Splash Cym.	Dholla Sak 2	Dholla Sak 2	Dholla2 Rim1
	56	Bounce Hit	TR-808 OHH	p36019v	Dholla Sak 3	Cowbell	Dholla Sak 3	Dholla Sak 3	Cowbell
	57	Boeeeen	CR-78 ohh	p44001v	Dholla Rim	Crash Cym.2	Dholla Rim	Dholla Rim	Dholla2 RimC
	58	Glass & Glam	Crash Cym.1	p36009v	Dholla Raka	Vibraslap	Dholla Raka	Dholla Raka	Cabasa
	59	Ice Ring	GS Crash	AfAahhh	Dholla Tak 1	Ride Cymbal	Dholla Tak 1	Dholla Tak 1	Doff 2 Dom 2
C4	60	Crack Bottle	Hard Crash	NewHiBongo	Dholla Tak 2	Bongo High	Dholla Tak 2	Dholla Tak 2	Doff2 Sak 1B
	61	Pour Bottle	Brush Crash	NewLoBongo	DofDom 1	Bongo Lo	DofDom 1	DofDom 1	Low Bongo
	62	Soda	Hard Crash	NewCongaSlp	DofDom 2	Mute H.Conga	DofDom 2	DofDom 2	Doff 2 Sak 2
	63	Car Engine 2	909 Crash	NewCongaOp	DofDom 3	Conga Hi Opn	DofDom 3	DofDom 3	High Bongo
	64	Car Horn	Jngl Crash	NewLoConga	DofTak 1	Conga Lo Opn	DofTak 1	DofTak 1	Doff 2 Rim 3
	65	R.Crossing	808 Crash	NewTmblHi	DofTak 2	High Timbale	DofTak 2	DofTak 2	Tabla1 Dom 2
	66	SL 1	Crash Mute 2	NewTmblLo	DofSak 1	Low Timbale	DofSak 1	DofSak 1	Tabla Roll
	67	SL 2	Crash Mute 1	Agogo	DofRim 1	Agogo	DofRim 1	DofRim 1	Tabla 2 Sak
	68	Over Blow	Crash Mute 2	Agogo	DofSak 2	Agogo	DofSak 2	DofSak 2	Tabla Fx
	69	Sword Boom!	Crash Mute 2	NewShaker2	DofRim 2	Cabasa	DofRim 2	DofRim 2	Tabla2 Tak1D
	70	Sword Cross	Crash Mute 1	NewShaker1	DofSak 3	Maracas	DofSak 3	DofSak 3	Tabla 2 Tik
	71	Industry Hit	Crash Mute 2	ShrtWhistle	DofFinger 1	ShrtWhistle	DofFinger 1	DofFinger 1	Tabla2 Rim 2
C5	72	Drill Hit	rev.tra_crsm	LongWhistle	DofFinger 2	LongWhistle	DofFinger 2	DofFinger 2	Rek 2 Dom 1B
	73	Compresser	rev.tra_crsm	NewQuide1	Tabla Raka 1	Short Guiro	Tabla Raka 1	Tabla Raka 1	Rek 2 Rim 2
	74	Thrill Hit	Reverse Cym.	NewQuide2	Tabla Tak 1	Long Guiro	Tabla Tak 1	Tabla Tak 1	Rek Dom 1
	75	Explosion 2	rev.tra_crsm	NewClaves	Tabla Tik 1	Claves	Tabla Tik 1	Tabla Tik 1	Rek 2 Tak 1
	76	Seal	Splash Cym.	Woodblock	Tabla Dom	Woodblock	Tabla Dom	Tabla Dom	Rek 2 Tak 2C
	77	Fancy Animal	Ride Bell	Woodblock	Tabla Sak	Woodblock	Tabla Sak	Tabla Sak	Rek 2 Sak 1
	78	Cricket	Ride Bell	Mute Cuica	Tabla Roll	Mute Cuica	Tabla Roll	Tabla Roll	Hager 2
	79	Baert	Ride Bell	Open Cuica	Tabla Tak 2	Open Cuica	Tabla Tak 2	Tabla Tak 2	Rek2Khan Cl2
	80	Frog Vpoce	Brush RideBL	MuteTriangl	Tabla Raka 2	MuteTriangl	Tabla Raka 2	Tabla Raka 2	Zir 2
	81	Wind 2	Ride Cymbal	OpenTriangl	Tabla Rim 1	OpenTriangl	Tabla Rim 1	Tabla Rim 1	Rek2Khan Op2
	82	Scratch 3	Ride Cymbal	Shaker	Tabla Toks	Shaker	Tabla Toks	Tabla Toks	Rek 2 Roll
	83	Scratch 4	Ride Cymbal	Jingle Bell	Tabla Rim 2	Jingle Bell	Tabla Rim 2	Tabla Rim 2	Rek 2 Sak 1
C6	84	Scratch 5	Brush Ride	Bell Tree	Tabla Tik 2	Bell Tree	Tabla Tik 2	Tabla Tik 2	Sagat Mid
	85	Scratch 6	606 Ride Cym	Castanets	Rek Raka	Castanets	Rek Raka	Rek Raka	Sagat Hi
	86	Scratch 7	TR808 Ride	Mute Surdo	Rek Dom	Mute Surdo	Rek Dom	Rek Dom	Sagat Sak
	87	Noise Attack	ChinaCymbal	Open Surdo	Rek Trill	Open Surdo	Rek Trill	Rek Trill	Jingle Bell L
	88	Bounce	Chaina Cym2	Cana	Rek Tak 1	ReverseCymbl	Rek Tak 1	Rek Tak 1	ZaghroutaSm3
	89	Dist Knock	Hand clap2	NewTmblHiFlm	Rek Rim	Hoo	Rek Rim	Rek Rim	ZaghroutaEd3
	90	xxx	HC2 Claps 2	NewTmblLoFlm	Rek Brass 1	Hoo	Rek Brass 1	Rek Brass 1	TablaNurDom3
	91	---	808clap	NewTmblPHS	Rek Tok	MuteTriangl	Rek Tok	Rek Tok	Nakrazhan 1
	92	---	808clap	NewShekere1	Rek Brass 2	OpenTriangl	Rek Brass 2	Rek Brass 2	TablaNurRim2
	93	---	HC2 Claps 2	NewShekere2	Rek Tak 2	MuteTriangl	Rek Tak 2	Rek Tak 2	Nakrazhan 2
	94	---	909 HandClap	NHBngoMute	Rek Sak	OpenTriangl	Rek Sak	Rek Sak	TablaNurTak3
	95	---	HC2 Claps 2	NewLBngoMute	Rek Tik	808 Tom 2	Rek Tik	Rek Tik	TR-707 BD
C7	96	---	707 Claps	CajonHi	Mazhar Dom	808 Tom 2	Mazhar Dom	Mazhar Dom	Hand Clap 1

Note	Key	PC: 61 [CC32: 4] SFX 2	PC: 63 [CC32: 4] CYM&CLAPS 2	PC: 64 [CC32: 4] V-VoxDrum	PC: 117 [CC32: 3] Oriental 3	PC: 32 [CC32: 4] MultiDrum	PC: 65 [CC32: 4] Or. R&B	PC: 66 [CC32: 4] Or. Techno	PC: 117 [CC32: 4] Oriental 4
(C7)	(96)	---	707 Claps	CajonHi	Mazhar Dom	808 Tom 2	Mazhar Dom	Mazhar Dom	Hand Clap 1
	97	---	---	CajonHiFlm	Mazhar Tak	808 Tom 2	Mazhar Tak	Mazhar Tak	---
	98	---	---	CajonLo	Mazhar Sak	808 Tom 2	Mazhar Sak	Mazhar Sak	---
	99	---	---	CajonLoFlm	Mazhar Brass	808 Tom 2	Mazhar Brass	Mazhar Brass	---
	100	---	---	FlmncoHClp1	Sagat Mid	808 Tom 2	Sagat Mid	Sagat Mid	---
	101	---	---	FlmncoHClp1	Sagat Hi	808cowbe	Sagat Hi	Sagat Hi	---
	102	---	---	BongoCowBell	Sagat Closed	808 Conga	Sagat Closed	Sagat Closed	---
	103	---	---	AfHey	Sagat Sak	808 Conga	Sagat Sak	Sagat Sak	---
	104	---	---	MamboCowBell	Dofs Tak	808 Conga	Dofs Tak	Dofs Tak	---
	105	---	---	MexFVox2	Dofs Dom	Synth Drum 2	Dofs Dom	Dofs Dom	---
	106	---	---	AfFoots	Dofs Sak	Synth Drum 2	Dofs Sak	Dofs Sak	---
	107	---	---	MexFVox1	Dofs Rim 1	Synth Drum 2	Dofs Rim 1	Dofs Rim 1	---
C8	108	---	---	MexMVox1	Dofs Rim 2	Synth Drum 2	Dofs Rim 2	Dofs Rim 2	---
	109	---	---	YodelFVox1	Dofs Dom st.	Synth Drum 2	Dofs Dom st.	Dofs Dom st.	---
	110	---	---	MexMVox2	TablaNurDom	Synth Drum 2	TablaNurDom	TablaNurDom	---
	111	---	---	YodelMVox1	Dofs Sak st.	R&B OHHsh	Dofs Sak st.	Dofs Sak st.	---
	112	---	---	MexMVox3	TablaNurRim	R&B OHH	TablaNurRim	TablaNurRim	---
	113	---	---	FlmncoFVox1	TablaNurTak	R&B CHH	TablaNurTak	TablaNurTak	---
	114	---	---	YodelFVox2	TablaNurSak	R&B OHH	TablaNurSak	TablaNurSak	---
	115	---	---	FlmncoFVox2	BassSlideFX	TR-909 CHH	BassSlideFX	BassSlideFX	---
	116	---	---	NewWhistle1	BassSlapFX	TR-909 OHH	BassSlapFX	BassSlapFX	---
	117	---	---	FlmncoFVox3	ZaghroutaSm2	909 Crash	ZaghroutaSm2	ZaghroutaSm2	---
	118	---	---	NewWhistle2	Zir 1	IPopKik36	Zir 1	Zir 1	---
	119	---	---	FlmncoMVox1	ZaghroutaEd2	IPopCStk37st	ZaghroutaEd2	ZaghroutaEd2	---
C9	120	---	---	FlmncoMVox2	NewHiBongo	IPopSn38st	NewHiBongo	NewHiBongo	---
	121	---	---	BrazilVox1	NewLoBongo	IPopSn40st	NewLoBongo	NewLoBongo	---
	122	---	---	FlmncoMVox3	NewCongaSlp	IPopHat1_42	NewCongaSlp	NewCongaSlp	---
	123	---	---	BrazilVox2	NewCongaOp	IPopHat2_44	NewCongaOp	NewCongaOp	---
	124	---	---	BrazilVox3	NewLoConga	IPopHat3_46	NewLoConga	NewLoConga	---
	125	---	---	AfAahhh	NewTmblHi	IPopTomL43	NewTmblHi	NewTmblHi	---
	126	---	---	p33137v	NewTmblLo	IPopTomM47	NewTmblLo	NewTmblLo	---
G9	127	---	---	p33168v	Hager 1	IPopTomH50	Hager 1	Hager 1	---

24. MFX-Typen und die Effekt-Parameter

Note: Die meisten Parameterbezeichnungen werden im Display des JM-5 abgekürzt angezeigt.

1. Thru

Der Multieffekt ist ausgeschaltet.

2. Stereo EQ

4-Band Stereo-Equalizer (Bass, 2 x Mitten, Höhen). Stereosignale werden nicht auf mono zusammengelegt, bevor Sie durch den EQ gehen.

- **EQ Low Frequency (200, 400Hz)**—Bass-Frequenz.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der Bass-Frequenz.
- **EQ High Frequency (2000, 4000, 8000Hz)**—HÖhen-Frequenz.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der HÖhen-Frequenz.
- **EQ Mid 1 Frequency (200~8000Hz)**—Arbeitsfrequenz des ersten Mittenbands.
- **EQ Mid 1 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Filtergüte, 1. Mittenband Höhere Q-Werte machen das Band schmaler.
- **EQ Mid 2 Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke des zweiten Mittenbandes.
- **EQ Mid 2 Frequency (200~8000Hz)**—Arbeitsfrequenz des zweiten Mittenbandes.
- **EQ Mid 2 Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Filtergüte, 2. Mittenband Höhere Q-Werte machen das Band schmaler.
- **EQ Mid 2 Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke des zweiten Mittenbandes.
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

3. Overdrive

Übersteuerungseffekt, der eine leichte Verzerrung ähnlich einem Röhren-Verstärker produziert

- **Drive (0~127)**—Grad der Übersteuerung. Verändert auch die Lautstärke.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Amp Simulator Type**—Typ des simulierten Gitarren-Amps. *SMALL*: kleiner Kofferverstärker, *BUILT-IN*: Combo-Verstärker, *2-STACK*: grosser 2-fach Turm, *3-STACK*: grosser 3-fach Turm.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

4. Distortion

Distortion erzeugt stärkere Verzerrungen als Overdrive. Die Parameter sind identisch mit "3. Overdrive".

5. Phaser

Der Phaser fügt dem Sound ein phasenverschobenes Signal zu.

- **Phaser Manual (100~8000Hz)**—Modulations-Frequenz.
- **Phaser Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Phaser Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Phaser Resonance (0~127)**—Stärke des Feedback.
- **Phaser Mix Level (0~127)**—Pegel des phasenverschobenen Signals.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

6. Spectrum

Spectrum ist ein graphischer 8-Band EQ mit festen Arbeits-frequenzen. Als Besonderheit können Sie hier die Filtergüte für alle Bänder gemeinsam verändern.

- **Spectrum 250Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 500Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 1250Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 2000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 3150Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 4000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**
- **Spectrum 8000Hz Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der einzelnen Bänder.
- **Spectrum Band Width Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Gemeinsame Filtergüte für alle 8 Bänder. Höhere Q-Werte machen die Bänder schmaler.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

7. Enhancer

Ein Enhancer macht den Sound brillianter, indem Obertöne hinzugefügt werden.

- **Enhancer Sens (0~127)**—Intensität des Effektes.
- **Mix Level (0~127)**—Lautstärkeverhältnis von Original- und Effektsignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

8. Auto Wah

Filter mit zyklisch gesteuerter Arbeitsfrequenz.

- **Auto Wah Filter Type (LPF, BPF)**—Filter-Typ. *LPF*: Der Wah-Effekt filtert nur die Höhen. *BPF*: Nur ein sich änderndes, schmales Frequenzband wird durchgelassen.
- **Auto Wah Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Auto Wah Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Auto Wah Sens (0~127)**—Intensität des Effektes.
- **Auto Wah Manual (0~127)**—Referenz-Frequenz, um die die Cutoff-Frequenz pendelt.
- **Auto Wah Peak (0~127)**—Wirkungsgrad des Wah-Effektes (Filtergüte). Höhere Werte erhöhen den Wirkungsgrad
- **Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

9. Rotary

Der Rotary-Effekt simuliert ein Orgelkabinett mit rotierenden Lautsprechern. Da Sie die Bewegung der hohen und der tiefen Frequenzen unabhängig regeln können, erreichen Sie eine sehr realistische Simulation dieses Effekts. Dieser Effekt ist vor allem für Orgelsounds geeignet ([ORGAN] Bank – die Harmonic Bar-Sektion besitzt ihren eigenen Rotary-Effekt).

- **Tweeter Slow Rate (0.05~10.0Hz)**
- **Woofer Slow Rate (0.05~10.0Hz)**—Langsame Rotations-Geschwindigkeit des Lautsprechers.
- **Tweeter Fast Rate (0.05~10.0Hz)**
- **Woofer Fast Rate (0.05~10.0Hz)**—Schnelle Rotations-Geschwindigkeit des Lautsprechers.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—Schaltet gleichzeitig die Rotationsgeschwindigkeit für die hohen und tiefen Frequenzen um. *SLOW*: Verlangsamt die Rotation auf die "Slow Rate"-Geschwindigkeit. *FAST*: Beschleunigt die Rotation auf die "Fast Rate"-Geschwindigkeit.

- **Tweeter Acceleration (0~15)**
- **Woofer Acceleration (0~15)**—Zeit, die für den Lautsprecher zum Erreichen der neuen Geschwindigkeit benötigt wird, wenn von FAST auf SLOW (oder umgekehrt) geschaltet wird.
- **Tweeter Level (0~127)**
- **Woofer Level (0~127)**—Lautstärke des Bass-Lautsprechers.
- **Separation (0~127)**—Stereo-Breite des Effektes.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

10. Compressor

Der Compressor stabilisiert die Gesamtlautstärke durch Absenkung hoher Pegel und Anhebung niedriger Pegel.

- **Compressor Sustain (0~127)**—Bestimmt den Pegel, mit dem der Compressor arbeitet.
- **Compressor Attack (0~127)**—Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der der Compressor einsetzt.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Compressor Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—Ermöglicht das Anpassen der Ausgangslautstärke.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

11. Limiter

Der Limiter komprimiert zu hohe Lautstärkewerte, wenn diese einen bestimmten Pegel überschreiten, und verhindert dadurch eine Verzerrung.

- **Limiter Threshold (0~127)**—Bestimmt den Pegel, ab dem der Limiter arbeitet
- **Limiter Release (0~127)**—Bestimmt die Zeit, ab der der Limiter nicht mehr arbeitet, nachdem der Thresholdpegel unterschritten wurde.
- **Limiter Ratio (1.5:1, 2:1, 4:1, 100:1)**—Kompressions-Verhältnis
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Limiter Post Gain (0, +6, +12, +18dB)**—Ermöglicht das Anpassen der Ausgangslautstärke.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

12. Hexa-Chorus

Hexa-Chorus erzeugt 6 unterschiedliche Chorus-Signale und sorgt dadurch für ein sehr dichtes und räumliches Klangbild.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Pre Delay Deviation (0~20)**—Maximale Abweichung der 6 Chorus-Effekte von der Vorverzögerung.
- **Chorus Depth Deviation (-20~0~20)**—Maximale Abweichung der 6 Chorus-Effekte von der Modulations-Stärke.
- **Chorus Pan Deviation (0~20)**—Spreizung der 6 Chorus-Effekte im Stereo-Panorama.
  0: Alle Chorus-Effekte mittig.
  20: Ausgehend von der Mitte sind die Chorus-Effekte in Abständen von jeweils 60 Grad angeordnet.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

13. Trem Chorus

Hier ist ein Chorus mit einem Tremolo zur Lautstärke-Modulation kombiniert.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Tremolo Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulation-Frequenz
- **Tremolo Separation (0~127)**—Pegel des Tremolo-Effektes im Verhältnis zur Chorus-Modulation.
- **Tremolo Phase (0~180 deg)**—Stereo-Spreizung des Tremolos.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

14. Space-D

Space-D ist ein mehrfach-Chorus mit 2-phasiger Modulation in stereo, für transparenten Sound ohne sofort hörbare Chorus-Modulation.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Phase (0~180deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

15. St. Chorus

Diesem Stereo-Chorus ist ein Filter vorgeschaltet.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. *OFF*: Das Filter ist ausgeschaltet. *LPF*: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. *HPF*: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

16. St. Flanger

Flanger produzieren einen metallischen Sound, der entfernte Ähnlichkeit mit dem Start von Jets hat.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

17. Step Flanger

Bei diesem Flanger wird die "Tonhöhe“ des Flanger-sounds mit stufigem Verlauf geändert. Wie schnell die Stufen durchlaufen werden, können Sie als Notenwert einstellen.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Step Rate (0.10~20.0Hz, Note)**—Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.
- **Flanger Phase (0~180deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

18. St. Delay

Bei diesem Stereo-Echo können die Echos der beiden Stereo-Kanäle auch über Kreuz dem jeweils anderen Kanal zugeführt werden.

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—Bestimmt, wie die Signale der beiden Kanäle rückgekoppelt werden. *NORMAL*: Das linke Delaysignal wird in das linke Delay und das rechte Delaysignal in das rechte Delay zurück geleitet. *CROSS*: Das linke Delaysignal wird in das rechte Delay und das rechte Delaysignal in das linke Delay zurück geleitet.
- **Delay Left (0.0~500.0ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals der linken Seite.
- **Delay Right (0.0~500.0ms)**—
- **FBK Phase Left (Normal, Invert)**—Bestimmt die Phase des linken Delaysignals. *NORMAL*: normale Phase. *INVERT*: umgedrehte Phase.
- **FBK Phase Right (Normal, Invert)**—Bestimmt die Phase des rechten Delaysignals. *NORMAL*: normale Phase. *INVERT*: umgedrehte Phase.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei *BYPASS* ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

19. Mod. Delay

Dieser Effekt fügt dem verzögerten Signal eine Modulation hinzu und erzeugt damit einen Effekt ähnlich einem Flanger.

- **Delay FBK Mode (Normal, Cross)**—Bestimmt, wie die Signale der beiden Kanäle rückgekoppelt werden. NORMAL: Das linke Delaysignal wird in das linke Delay und das rechte Delaysignal in das rechte Delay zurück geleitet. CROSS: Das linke Delaysignal wird in das rechte Delay und das rechte Delaysignal in das linke Delay zurück geleitet.
- **Delay Left (0.0~500.0ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals der linken Seite.
- **Delay Right (0.0~500.0ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delays der rechten Seite.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Modulation Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Modulation Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Modulation Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

20. 3 Tap Delay

The Triple Tap Delay produces three delay sounds: center, left and right.

- **Delay Left (200~1000ms, note)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals der linken Seite.
- **Delay Right (200~1000ms, note)**—
- **Delay Center (200~1000ms, note)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals in der Mitte.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Level Left (0~127)**—Lautstärke des linken Delaysignals.
- **Delay Level Right (0~127)**—Lautstärke des rechten Delaysignals.
- **Delay Level Center (0~127)**—Lautstärke des mittleren Delaysignals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

21. 4 Tap Delay

Dieses Delay erzeugt vier Echos.

- **Delay 1~4 (200~1000ms, note)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Level 1~4 (0~127)**—Lautstärke des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen der Echos gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

22. Time Delay

Bei diesem Delay können Sie die Delay-Zeit kontinuierlich verändern. Dabei bewirkt eine Verlängerung der Echo-Zeit eine Absenkung der Tonhöhe. Wird die Zeit verkürzt, erhöht das die Tonhöhe.

- **Delay Time (200~1000ms, note)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Bestimmt die Anpassungszeit, die vergeht, bis eine neue Delay-Zeit erreicht wird, wenn ihr Wert verändert wird. Dieses beeinflusst auch die Änderung der Tonhöhe.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.

- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

23. 2 Pitch Shifter

Ein Pitch Shifter verändert die Tonhöhe des Originalsounds. Dieser 2-stimmige Pitch Shifter ermöglicht es, dem Originalsound zwei transponierte Signale hinzuzufügen.

- **Pitch Shift Mode (1~5)**—Je höher der Wert, desto langsamer die Reaktionszeit, aber desto stabiler die Tonhöhe.
- **Pitch A Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Tonhöhen-Verschiebung des 1. Signals in Halbton-Schritten (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch B Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Tonhöhen-Verschiebung des 2. Signals in Halbton-Schritten (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch A Fine (–100~0~+100 cent)**—Tonhöhe des 1. Signals in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100 Halbton).
- **Pitch B Fine (–100~0~+100 cent)**—Tonhöhe des 2. Signals in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100 Halbton).
- **Pitch A Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Einsatzverzögerung des ersten Signals.
- **Pitch B Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Einsatzverzögerung des zweiten Signals.
- **Pitch A Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des 1. Signals.
- **Pitch B Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des 2. Signals.
- **Level Balance (A100:0B, A50:50B, A0:100B)**—Lautstärke-Balance zwischen Pitch Shift Signal 1 und 2.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

24. FBK Pitch

Bei diesem Stereo Pitch-Shifter können Sie den Effektausgang in den Effekteingang zurückführen.

- **Pitch Shift Mode (1~5)**—Je höher der Wert, desto langsamer die Reaktionszeit, aber desto stabiler die Tonhöhe.
- **Pitch Coarse (–24~0~+12 Halbtöne)**—Tonhöhen-Verschiebung des Signals in Halbton-Schritten. (–2~+1 Oktaven).
- **Pitch Fine (–100~0~+100 Cent)**—Tonhöhe des Signals in 2-Cent-Schritten (1 Cent = 1/100 Halbton).
- **Pitch Pre Delay (0.0~500.0ms)**—Einsatzverzögerung des tonhöhenverschobenen Signals.
- **Pitch Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Effektausgangs, der in den Eingang zurückgeführt wird. Negative (-) Werte kehren die Phase um.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

25. Reverb

Reverb fügt dem Sound einen Hall-Effekt hinzu.

- **Reverb Type (Room 1, Room 2, Stage 1, Stage 2, Hall 1, Hall 2)**—Hall-Typ.
  Room1: Kurzer dichter Hall.
  Room2: Kurzer luftiger Hall.
  Stage1: Hall mit vielen späten Reflexionen.
  Stage2: Hall mit starken frühen Reflexionen.
  Hall1: Klarer Hall.
  Hall2: Dichter Hall
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung (Zeit zwischen Original und Einsatz der Hallfahne).
- **Reverb Time (0~127)**—Länge der Hallfahne.
- **Reverb HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

26. Gate Reverb

Mit diesem Effekt lassen sich Hallfahnen abrupt abschneiden.

- **Reverb Type (Normal, Reverse, Sweep 1, Sweep 2)**—Reverb-Typ.
  NORMAL: normales Gate Reverb.
  REVERSE: rückwärts verlaufendes Reverb.
  SWEEP1: das Reverbsignal verläuft von rechts nach links.
  SWEEP2: das Reverbsignal verläuft von links nach rechts.
- **Reverb Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Reverbsignals.
- **Reverb Gate Time (5~500ms)**—Bestimmt die Zeit, nach der das Reverbsignal abgeschnitten wird.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

27. OD→ Chorus

Overdrive und Chorus sind hintereinander geschaltet.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Overdrive-Signals.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

28. OD→ Flanger

Overdrive und Flanger sind hintereinander geschaltet.

- **Overdrive Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Overdrive-Signals.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

29. OD→ Delay
Overdrive und Delay sind hintereinander geschaltet.
- **Overdrive Drive (0~127)—**Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Overdrive Panpot (L64~0~63R)—**Stereo-Position des Overdrive-Signals.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)—**Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)—**Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—**Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)—**Effektlautstärke.

30. DST→ Chorus
Distortion und Chorus sind hintereinander geschaltet.
- **Distortion Drive (0~127)—**Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)—**Stereo-Position des Distortion-Sounds.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—**Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—**Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)—**Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Level (0~127)—**Effektlautstärke.

31. DST→ Flanger
Distortion und Flanger sind hintereinander geschaltet.
- **Distortion Drive (0~127)—**Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)—**Stereo-Position des Distortion-Sounds.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)—**Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)—**Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)—**Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)—**Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)—**Effektlautstärke.

32. DST→ Delay
Distortion und Delay sind hintereinander geschaltet.
- **Distortion Drive (0~127)—**Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Distortion Panpot (L64~0~63R)—**Stereo-Position des Distortion-Sounds.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)—**Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)—**Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—**Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)—**Effektlautstärke.

33. EH→ Chorus
Enhancer und Chorus sind hintereinander geschaltet.
- **Enhancer Sens (0~127)—**Intensität des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)—**Pegel der durch den Enhancer produzierten Obertöne.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—**Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—**Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)—**Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Level (0~127)—**Effektlautstärke.

34. EH→ Flanger
Enhancer und Flanger sind hintereinander geschaltet.
- **Enhancer Sens (0~127)—**Intensität des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)—**Pegel der durch den Enhancer produzierten Obertöne.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)—**Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)—**Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)—**Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)—**Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)—**Effektlautstärke.

35. EH→ Delay
Enhancer und Delay sind hintereinander geschaltet.
- **Enhancer Sens (0~127)—**Intensität des Enhancers.
- **Enhancer Mix Level (0~127)—**Pegel der durch den Enhancer produzierten Obertöne.
- **Delay Time (0.0~500.0ms)—**Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)—**Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—**Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)—**Effektlautstärke.

36. Chorus→ DLY
Chorus und Delay sind hintereinander geschaltet.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)—**Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)—**Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)—**Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)—**Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)—**Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—**Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)—**Effektlautstärke.

37. Flanger→ DLY
Flanger und Delay sind hintereinander geschaltet.
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)—**Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)—**Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)—**Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)—**Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)—**Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)—**Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)—**Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)—**Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.

- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

38. CHO→ Flanger

Chorus und Flanger sind hintereinander geschaltet.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit des Chorus.
- **Chorus Depth (0~127)**—Stärke der Chorus-Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit des Flangers.
- **Flanger Depth (0~127)**—Stärke der Flanger-Modulation.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

39. CHO/DLY

Chorus und Delay sind parallel geschaltet.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

40. Flanger/DLY

Flanger und Delay sind parallel geschaltet.

- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Flanger Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Delay Time (0.0~500.0ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärkeverhältnis des Signals ohne Delay (D) und mit Delay (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

41. CHO/Flanger

Chorus und Flanger sind parallel geschaltet.

- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit des Chorus.
- **Chorus Depth (0~127)**—Stärke der Chorus-Modulation.
- **Chorus Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Flanger Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Flanger Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit des Flangers.
- **Flanger Depth (0~127)**—Stärke der Flanger-Modulation.
- **Flanger Feedback (–98%~0~98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Flanger Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Flangersignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

42. Isolator

Der Isolator ist ein spezielles 3-Band Filter, das Frequenzbereiche fast völlig auslöschen kann.

- **Boost/Cut Low/Mid/High Level (–60~0~4 [dB])**—Stärke der Anhebung/Absenkung für Höhen, Mitten und Bässe. Bei -60 dB ist der Frequenzbereich nicht mehr hörbar, bei 0 wird er nicht beeinflusst.
- **Anti Phase Low Sw (Off, On)**—Schaltet die Anti-Phasen-Funktion für Bässe an (ON) bzw. aus (OFF). Bei "ON" wird eine Stereo-Kopie des Sounds mit umgekehrter Phase hinzugefügt.
- **Anti Phase Low Level (0~127)**—Bestimmt die Stärke des phasengedrehten Bass-Signals. Durch unterschiedliche Einstellungen können verschiedene Elemente im Sound ausgelöscht und andere betont werden (dieses wirkt nur bei Stereo-Signalen).
- **Anti Phase Mid Sw (Off, On)**—Schaltet die Anti-Phasen-Funktion für die Mitten an (ON) bzw. aus (OFF). Bei "ON" wird eine Stereo-Kopie des Sounds mit umgekehrter Phase hinzugefügt.
- **Anti Phase Mid Level (0~127)**—Bestimmt die Stärke des phasengedrehten Mitten-Signals. Durch unterschiedliche Einstellungen können verschiedene Elemente im Sound ausgelöscht und andere betont werden (dieses wirkt nur bei Stereo-Signalen).
- **Low Boost Sw (Off, On)**—Schaltet den Bass-Booster an bzw. aus. Bei "ON" werden die Bässe besonders betont.
- **Low Boost Level (0~127)**—Stärke des Bass-Boosters. Der Booster zeigt kaum Wirkung, falls die Bässe mit Boost/Cut Low abgesenkt werden.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

43. Low Boost

Spezielles Filter, um Bässe zu gezielt zu verstärken.

- **Boost Frequency (50~125 [Hz])**—Arbeitsfrequenz des Bass-Filters (ein Filter kann auch verstärken)
- **Boost Gain (0~12 [dB])**—Stärke der Bass-Betonung.
- **Boost Width (Wide, Mid, Narrow)**—Bandbreite der Bass-Betonung (weit, mittel, schmal).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

44. Super Filter

Sehr steiles Filter, bei dem die Arbeitsfrequenz zyklisch verändert werden kann.

- **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—Filter-Typ. Frequenzbereich, der das Filter ungehindert passieren kann. *LPF*: Frequenzen unterhalb Cutoff. *BPF*: Frequenzen um Cutoff herum. *HPF*: Frequenzen oberhalb Cutoff. *NOTCH*: Frequenzen ausserhalb des Bereiches um Cutoff.
- **Filter Slope (–12, –24, –36 [dB])**—Abschwächung pro Oktave (Filtergüte): *–36dB*: extrem steilflankig, *–24dB, –12dB*: gemässigt.
- **Filter Cutoff (0~127)**—Arbeitsfrequenz (Cutoff) des Filters. Je höher der Wert, desto höher die Cutoff-Frequenz.
- **Filter Resonance (0~127)**—Stärke der Filter-Resonanz. Je höher der Wert, desto stärker werden Frequenzen um Cutoff betont.

- **Filter Gain (0~12 [dB])**—Ausgangs-Verstärkung des Filters.
- **Modulation Sw (Off, On)**—Schaltet die Modulation der Cutoff-Frequenz ein (ON) bzw. aus (OFF).
- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Form der Modulation: *TRI*: Dreieck, *SQR*: Rechteck *SIN*: Sinus, *SAW1*: Sägezahn (aufwärts), *SWA2*: Sägezahn (abwärts).
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Attack (0~127)**—Ansprechgeschwindigkeit für die Frequenzänderung von Cutoff (nur wirksam bei *SQR*, *SAW1* oder *SAW2* als Modulation Wave).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

45. Step Filter

Stufen-Filter, dessen Cutoff-Frequenz in 16 Stufen eingestellt werden kann, die zyklisch durchlaufen werden.

- **Step 1~16 (0~127)**—Cutoff-Wert bei jedem Schritt (Step).
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Gibt an, wie schnell sich Cutoff von Stufe zu Stufe ändert. Bei "0" ist der Wechsel abrupt.
- **Filter Type (LPF, BPF, HPF, NOTCH)**—Filter-Typ. Frequenzbereich, der das Filter ungehindert passieren kann. LPF: Frequenzen unterhalb Cutoff. BPF: Frequenzen um Cutoff herum. HPF: Frequenzen oberhalb Cutoff. NOTCH: Frequenzen ausserhalb des Bereiches um Cutoff.
- **Filter Slope (–12, –24, –36 [dB])**—Abschwächung pro Oktave (Filtergüte): –36dB: extrem steilflankig, –24dB, –12dB: gemässigt.
- **Filter Resonance (0~127)**—Stärke der Filter-Resonanz. Je höher der Wert, desto stärker werden Frequenzen um Cutoff betont.
- **Filter Gain (0~12 [dB])**—Ausgangs-Verstärkung des Filters.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

46. Humanizer

Formant-Filter, das dem Sound einen Vokal-Effekt hinzufügt, so dass der Klang den Charakter einer menschlichen Stimme erhält.

- **Drive Sw (OFF,ON)**—Schaltet den Overdrive an/aus.
- **Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Vowel 1 (a, e, i, o, u)**
- **Vowel 2 (a, e, i, o, u)**—Bestimmt den Vokal.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der zwischen den zwei Vokalen gewechselt wird.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Effect depth.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Bestimmt, ob der LFO, der die Vokale umschaltet, durch das Eingangssignal zurückgesetzt wird (ON) oder nicht (OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Lautstärke-Pegel des Eingangssignals, ab der der LFO zurückgesetzt wird.
- **Manual (0~100)**—Umschalt-Verhältnis Vokal 1 zu Vokal 2. *49* oder weniger: Vokal 1 klingt länger. *50*: Vokal 1 und 2 klingen gleich lang. *50* oder mehr: Vokal 2 klingt länger.
- **EQ EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

47. Speaker Sim

Simuliert die Wiedergabe über einen Verstärker mit Lautsprecher, der über ein Mikrofon wieder aufgenommen wird.

- **Speaker Type**—Verstärker/Mikro-Typ. Die Spalte "Speaker" gibt den Durchmesser (in Zoll) und die Anzahl der simulierten Lautsprecher im Gehäuse an.

Type	Gehäuse	Speaker	Mikrofon
Small 1	klein, hinten offen	10	dynamisch
Small 2	klein, hinten offen	10	dynamisch
Middle	hinten offen	12 x 1	dynamisch
JC-120	hinten offen	12 x 2	dynamisch
Built In 1	hinten offen	12 x 2	dynamisch
Built In 2	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 3	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 4	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 5	hinten offen	12 x 2	Kondensator
BG Stack 1	geschlossen	12 x 4	Kondensator
BG Stack 2	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
MS Stack 1	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
MS Stack 2	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
Metal Stk	grosser 2er Turm	12 x 4	Kondensator
2-STACK	grosser 2er Turm	12 x 4	Kondensator
3-STACK	grosser 3er Turm	12 x 4	Kondensator

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—Abstand des Mikrofons, das den Lautsprecher abnimmt. Einstellbar in drei Stufen, wobei das Mikrofon bei höherem Wert weiter entfernt ist.
- **Mic Level (0~127)**—Lautstärke des Mikro-Signals.
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des direkten Sounds.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

48. Step Phaser

Bei diesem Stereo-Phaser erfolgt die Modulation nicht kontinuierlich, sondern in Stufen.

- **Phaser Mode (4-Stage, 8-Stage, 12-Stage)**—Anzahl der Phaser-Stufen.
- **Phaser Manual (0~127)**—Basisfrequenz, von der aus der Sound moduliert wird.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Step Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Step Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Polarity (Inverse, Synchro)**—Bestimmt, ob linker und rechter Phaser mit gleicher oder umgekehrter Phase arbeiten. *INVERSE*: Gegenphasig. Bei Mono-Signalen wird dadurch der Sound verbreitert. *SYNCHRO*: Gleichphasig. Wählen Sie diese Einstellung bei Stereo-Signalen.
- **Resonance (0~127)**—Grad der Überbetonung von Frequenzen nahe dem Arbeitsbereich.
- **Cross Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Effektsignals, das an den Effekteingang zurückgeführt wird. Negative (-) Werte drehen die Phase um.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit der stufigen Modulations-Änderung.
- **Step Rate [note] (Musical Notes)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Mix Level (0~127)**—Pegel des phasenverschobenen Signals.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

49. MLT Phaser

Bei diesem mehrstufigen Phaser sorgen starke Phasendifferenzen für einen ausgeprägteren Phaser-Effekt.

- **Phaser Mode (4-stage, 8-stage, 12-stage, 16-stage, 20-stage, 24-stage)**—Anzahl der Phaser-Stufen.
- **Phaser Manual (0~127)**—Basisfrequenz, von der aus der Sound moduliert wird.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Resonance (0~127)**—Grad der Überbetonung von Frequenzen nahe dem Arbeitsbereich.
- **Mix Level (0~127)**—Pegel des phasenverschobenen Signals.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

50. INF Phaser

Phaser, bei dem die Frequenz weiter erhöht bzw. erniedrigt wird, bei der der Sound moduliert wird.

- **Mode (1, 2, 3, 4)**—Höhere Werte bewirken einen stärkeren Phaser-Effekt.
- **Speed (–100~100)**—Geschwindigkeit, mit der die Frequenz erhöht/erniedrigt wird (+: erhöhen/-: erniedrigen).
- **Resonance (0~127)**—Grad der Überbetonung von Frequenzen nahe dem Arbeitsbereich.
- **Mix Level (0~127)**—Pegel des phasenverschobenen Signals.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

51. Ring Modul

Der Ring-Modulator fügt dem Eingangssignal eine Amplituden-Modulation (AM) hinzu und erzeugt damit glockenartige Klänge. Die Modulations-Frequenz kann durch die Dynamik des Eingangs-Signals beeinflusst werden.

- **Frequency (0~127)**—Modulations-Frequenz.
- **Sens (0~127)**—Bestimmt, wie stark der Ring-Modulator auf die Dynamik des Eingangs-Signals reagiert.
- **Polarity (Up, Down)**—Bestimmt, ob die stärkere Dynamik die Modulations-Frequenz erhöht (UP) oder erniedrigt (DOWN).
- **EQ Low Gain**—Stärke des Bass-Bereiches.
- **EQ High Gain**—Stärke des Höhen-Bereiches.
- **Balance**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

52. Step Ring

Dieser Ring-Modulator benutzt einen 16 stufigen Sequenzer zur Veränderung der Modulations-Frequenz.

- **Step 1~16 (0~127)**—Modulations-Frequenz für jeden Sequenzer-Schritt.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit des 16 Schritt-Sequenzers.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit der Frequenzänderung zwischen den Schritten.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

53. Tremolo

Der Tremolo-Effekt erzeugt eine periodische Änderung der Lautstärke.

- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Modulations-Verlauf. *TRI*: Dreieck, *SQR*: Rechteck, *SIN*: Sinus, *SAW1*: Sägezahn aufwärts, *SAW2*: Sägezahn abwärts.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Stärke der Modulation.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

54. Auto Pan

Auto Pan bewirkt eine zyklische Änderung der Stereo-Position.

- **Modulation Wave (TRI, SQR, SIN, SAW1, SAW2)**—Modulations-Verlauf. TRI: Dreieck, SQR: Rechteck, SIN: Sinus, SAW1: Sägezahn aufwärts, SAW2: Sägezahn abwärts.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Stärke der Modulation.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

55. Step Pan

Erzeugt eine 16 stufige Änderung im Stereo-Panorama.

- **Step 1~16 (L64~0~63R)**—Stereo-Position bei jedem Schritt.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert (“Note”) synchroniert wird oder als “Hz”-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit des 16 Schritt-Sequenzers.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der“Sync”-Parameter auf “Note” gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit der Positionsänderung zwischen den Schritten.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Bestimmt, ob bei einer neuen Note wieder bei Schritt 1 begonnen wird (ON) oder nicht (OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Pegel, ab dem das Zurücksetzen der Schritte ausgelöst wird.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

56. Slicer

Mit diesem Effekt können Sie Sounds rhythmisch in 16 Scheibchen mit unterschiedlichem Pegel zerteilen. Dieses erzeugt lebendige Klänge, besonders wenn Sie lang ausklingende Sounds benutzen.

- **Step 1~16 (0~127)**—Pegel bei jedem Schritt.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit des 16 Schritt-Sequenzers.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit der Pegeländerung zwischen den Schritten.
- **Input Sync Sw (Off, On)**—Bestimmt, ob bei einer neuen Note wieder bei Schritt 1 begonnen wird (ON) oder nicht (OFF).
- **Input Sync Threshold (0~127)**—Pegel, ab dem das Zurücksetzen der Schritte ausgelöst wird.
- **Mode (Legato, Slash)**—Bestimmt die Gestalt der Lautstärke-Änderung.
  LEGATO: Vom Pegel des aktuellen Schrittes geht die Lautstärke direkt zum Pegel des folgenden Schrittes.
  SLASH: Vom Pegel des aktuellen Schrittes geht die Lautstärke erst auf "0" und dann erst zum Pegel des folgenden Schrittes.
- **Shuffle (0~127)**—Verschiebt das rhythmische Raster der 16 Schritte von geradem Rhythmus (0) über triolische bis zu punktieren Rhythmen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

57. VK Rotary

Dieser Rotary-Effekt hat eine veränderte Ansprache der Lautsprecher-Rotation und besitzt die gleichen Eigenschaften wie der Rotary-Effekt der Roland VK-Orgeln.

- **Speed (Slow, Fast)**—Dreh-Geschwindigkeit des Lautsprechers.
- **Brake (Off, On)**—Schaltet die Rotation des Lautsprechers aus (On) bzw. wieder ein (Off).
- **Woofer Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—Langsame Dreh-Geschwindigkeit des Bass-Lautsprechers.
- **Woofer Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—Schnelle Dreh-Geschwindigkeit des Bass-Lautsprechers.
- **Woofer Trans Up (0~127)**—Zeitabschnitt, in dem die maximale Rotations-Geschwindigkeit des Bass-Lautsprechers erreicht wird, wenn von "Slow" auf "Fast" umgeschaltet wird.
- **Woofer Trans Down (0~127)**—Zeitabschnitt, in dem die minimale Rotations-Geschwindigkeit des Bass-Lautsprechers erreicht wird, wenn von "Fast" auf "Slow" umgeschaltet wird.
- **Woofer Level (0~127)**—Lautstärke des Bass-Lautsprechers.
- **Tweeter Slow Speed (0.05~10.0Hz)**—Langsame Dreh-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers.
- **Tweeter Fast Speed (0.05~10.0Hz)**—Schnelle Dreh-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers.
- **Tweeter Trans Up (0~127)**—Zeitabschnitt, in dem die maximale Rotations-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers erreicht wird, wenn von "Slow" auf "Fast" umgeschaltet wird.
- **Tweeter Trans Down (0~127)**—Zeitabschnitt, in dem die minimale Rotations-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers erreicht wird, wenn von "Fast" auf "Slow" umgeschaltet wird.
- **Tweeter Level (0~127)**—Lautstärke des Höhen-Lautsprechers.
- **Spread (0~10)**—Stereobreite des Effektes.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

58. 3D Chorus

Ein dreidimensionaler Chorus-Effekt.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Chorus Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Chorus-Effektes.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Chorus Rate (0.05~10.0Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Chorus Depth (0~127)**—Modulationsstärke
- **Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Ermöglicht die Anpassung an die verwendete Abhöreinrichtung für den 3D-Effekt (*SPEAKER*: Lautsprecher, *PHONES*: Kopfhörer).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

59. 3D Flanger

Ein dreidimensionaler Flanger-Effekt.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Ermöglicht die Anpassung an die verwendete Abhöreinrichtung für den 3D-Effekt (SPEAKER: Lautsprecher, PHONES: Kopfhörer).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

60. 3D Step Flgr

Ein räumlicher Step Flanger-Effekt.

- **Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Cutoff Frequency (200~8000Hz)**—Filter-Frequenz.
- **Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Bestimmt die Verzögerung des Einsatzes des Flanger-Effektes.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Depth (0~127)**—Modulationsstärke.
- **Phase (0~180 deg)**—Ausbreitung des Effektsignals.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Flangersignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit der Tonhöhenänderung.

- **Step Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Ermöglicht die Anpassung an die verwendete Abhöreinrichtung für den 3D-Effekt (SPEAKER: Lautsprecher, PHONES: Kopfhörer).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

61. Band Chorus

Ein Chorus, den Sie für Höhen und Bässe unterschiedlich einstellen können.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Trenn-Frequenz zwischen tiefen und hohen Frequenzen.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Chorus-Effektes für Bässe.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Bass-Bereich.
- **Low Rate [note] (Notenwerte)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Low Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Bass-Bereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Bass-Bereich.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Chorus-Effektes für Höhen.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Höhen-Bereich.
- **High Rate [note])**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **High Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Höhen-Bereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Höhen-Bereich.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Chorussignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

62. Band Flanger

Ein Flanger, den Sie für Höhen und Bässe unterschiedlich einstellen können.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Trenn-Frequenz zwischen tiefen und hohen Frequenzen.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Flangers für Bässe.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Bass-Bereich.
- **Low Rate [note] (Notenwerte)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Low Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Bass-Bereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Bass-Bereich.
- **Low Feedback (–98%~0~+98%)**—Signal-Anteil des Bass-Flangersounds, der den Flanger nochmal durchläuft. Bei negativen (-) Werten wird die Phase gedreht.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Flangers für Höhen.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Höhen-Bereich.
- **High Rate [note])**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **High Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Höhen-Bereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Höhen-Bereich.
- **High Feedback (–98%~0~+98%)**—Signal-Anteil des Höhen-Flangersounds, der den Flanger nochmal durchläuft. Bei negativen (-) Werten wird die Phase gedreht.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

63. Band Step Flgr

Flanger mit stufiger Modulations-Änderung, den Sie für Höhen und Bässe unterschiedlich einstellen können.

- **Split Frequency (200~8000Hz)**—Trenn-Frequenz zwischen tiefen und hohen Frequenzen.
- **Low Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Flangers für Bässe.
- **Low Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Low Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Bass-Bereich.
- **Low Rate [note] (Notenwerte)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Low Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Bass-Bereich.
- **Low Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Bass-Bereich.
- **Low Feedback (–98%~0~+98%)**—Signal-Anteil des Bass-Flangersounds, der den Flanger nochmal durchläuft. Bei negativen (-) Werten wird die Phase gedreht.
- **Low Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Low Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der die Stufen des Bass Flangers durchlaufen werden.
- **Low Step Rate [note] (Notenwerte)**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **High Pre Delay (0.0~100.0ms)**—Vorverzögerung des Flangers für Höhen.
- **High Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **High Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Modulations-Geschwindigkeit für den Höhen-Bereich.
- **High Rate [note])**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **High Depth (0~127)**—Modulations-Stärke für den Höhen-Bereich.
- **High Phase (0~180 deg)**—Spreizung des Effektes für den Höhen-Bereich.
- **High Feedback (–98%~0~+98%)**—Signal-Anteil des Höhen-Flangersounds, der den Flanger nochmal durchläuft. Bei negativen (-) Werten wird die Phase gedreht.
- **High Step Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **High Step Rate [Hz] (0.10~20.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der die Stufen des Höhen-Flangers durchlaufen werden.
- **High Step Rate (note) Notenwerte**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).

● **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

64. VS Overdrive

Overdrive mit starkem Übersteuerungseffekt.

- **Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung. Beeinflusst auch die Lautstärke.
- **Tone (0~127)**—Klangfarbe des Overdrive-Effektes.
- **Amplifier Sw (Off, On)**—Schaltet die Amp-Simulation an/aus.
- **Amplifier Type (Small, Built-In, 2-Stack, 3-Stack)**—Typ des simulierten Gitarren-Amps. *SMALL*: kleiner Kofferverstärker, *BUILT*-IN: Combo-Verstärker, *2-STACK:* lgrosser 2-fach Turm, *3-STACK*: grosser 3-fach Turm.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

65. VS Distortion

Distortion-Effekt, der stärkere Verzerrungen produziert. Die Parameter sind identisch mit "64. VS Overdrive".

66. GT Amp Simul

Dieser Effekt simuliert einen Gitarren-Verstärker.

- **Pre Amp Sw (Off, On)**—Schaltet den Verstärker ein/aus.
- **Pre Amp Type (**JC-120, Clean Twin, Match Drive, BG Lead, MS1959I, MS1959II, MS1959I+II, Sldn Lead, Metal 5150, Metal Lead, OD-1, OD-2 Turbo, Distortion, Fuzz**)**—Verstärker-Typ
- **Pre Amp Volume (0~127)**—Vorstufen-Lautstärke und Verzerrungsgrad.
- **Pre Amp Master (0~127)**—Ausgangs-Lautstärke der Vorstufe.
- **Pre Amp Gain (Low, Middle, High)**—Grad der Verzerrung des Vorverstärkers.
- **Pre Amp Bass (0~127)**
- **Pre Amp Middle (0~127)**
- **Pre Amp Treble (0~127)**—Klangeinstellung für Bässe/Mitten/Höhen. "Middle" kann beim Pre Amp-Typ "Match Drive" nicht eingestellt werden.
- **Pre Amp Presence (0~127 [Match Drive: –127~0])**—Klangeinstellung für sehr hohe Frequenzen.
- **Pre Amp Bright (Off, On)**—Bei "ON" wird ein noch brillanterer Klang erzeugt. Dieser Parameter steht für die Pre-Amp-Typen "JC-120", "Clean Twin" und "BG Lead" zur Verfügung.
- **Speaker Sw (Off, On)**—Schaltet die Speaker-Simulation ein (ON) bzw. aus (OFF).
- **Speaker Type**—Typ des Lautsprechers. Die Spalte "Speaker" gibt den Durchmesser (in Zoll) und die Anzahl der simulierten Lautsprecher im Gehäuse an.

Type	Gehäuse	Speaker	Mikrofon
Small 1	klein, hinten offen	10	dynamisch
Small 2	klein, hinten offen	10	dynamisch
Middle	hinten offen	12 x 1	dynamisch
JC-120	hinten offen	12 x 2	dynamisch
Built In 1	hinten offen	12 x 2	dynamisch
Built In 2	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 3	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 4	hinten offen	12 x 2	Kondensator
Built In 5	hinten offen	12 x 2	Kondensator
BG Stack 1	geschlossen	12 x 4	Kondensator
BG Stack 2	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
MS Stack 1	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
MS Stack 2	gross, geschlossen	12 x 4	Kondensator
Metal Stk	grosser 2er Turm	12 x 4	Kondensator
2-Stack	grosser 2er Turm	12 x 4	Kondensator
3-Stack	grosser 3er Turm	12 x 4	Kondensator

- **Mic Setting (1, 2, 3)**—Abstand des Mikrofons, das den Lautsprecher abnimmt. Einstellbar in drei Stufen, wobei das Mikrofon bei höherem Wert weiter entfernt ist.
- **Mic Level (0~127)**—Lautstärke des Mikro-Signals.
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des direkten Sounds.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

67. Gate

Gate heisst soviel wie "Tor" und lässt den Sound entweder nur unterhalb oder nur oberhalb eines einstellbaren Pegels hindurch. Damit lassen sich z.B. Hallfahnen abrupt abschneiden.

- **Threshold (0~127)**—Pegel, ab dem das Gate schließt.
- **Mode (Gate, Duck)**—Arbeitsweise des Gate-Effektes. *GATE*: Das Gate schließt, wenn der Thresholdpegel unterschritten wird. *DUCK* (Ducking): Das Gate schließt, wenn der Thresholdpegel überschritten wird.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit, mit der das Gate schließt.
- **Hold (0~127)**—Zeitspanne, bevor das Gate mit dem schließen beginnt, nachdem Threshold bereits über- bzw. unterschritten wurde.
- **Release (0~127)**—Geschwindigkeit, mit der das Gate wieder öffnet.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

68. Long Delay

Ein Echo mit langen Verzögerungszeiten.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Phase (Normal, Inverse)**—Phase des Echo-Signals (*NORMAL*: normale Phase, *INVERT*: umgekehrte Phase).
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

69. Serial Delay

Zwei hintereinander geschaltete Echo-Effekte, die Sie unabhängig einstellen können, um komplexe Wiederhoungs-Effekte zu erzeugen.

- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time 1 über das Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec").
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des ersten Echos.
- **Delay 1 Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay 1 Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen und die Phasenlage des ersten Echos.
- **Delay 1 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen des ersten Echos gedämpft werden. (BYPASS: keine Dämpfung).

- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time 2 über das Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec").
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des zweiten Echos.
- **Delay 2 Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay 2 Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt die Anzahl der Wiederholungen und die Phasenlage des zweiten Echos.
- **Delay 2 HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen des zweiten Echos gedämpft werden. (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

70. MLT Tap DLY

Dieses Delay erzeugt vier Echos.

- **Delay Time 1~4 [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay 1~4 Time [msec] (0~2600ms)**—Zeiten, bevor die Echos zu hören sind (Verzögerungszeiten).
- **Delay 1~4 Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay 1 Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Delay 1~4 Panpot (L64~0~63R)**—Stereopositionen der Echos 1~4.
- **Delay 1~4 Level (0~127)**—Lautstärken der Echos 1~4.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

71. Reverse DLY

Bei diesem Delay werden die Echos rückwärts an den Eingang zurückgeleitet. Anschließend folgt noch ein Tap Delay.

- **Threshold (0~127)**—Lautstärke-Pegel, ab dem das Rückwärts-Echo einsetzt.
- **Rev Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Reverse Delay Time über das Tempo synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec").
- **Rev Delay Time [msec] (0~1300ms)**—Verzögerung des Rückwärts-Sounds.
- **Rev Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Rev Delay Feedback (–98%~0~+98%)**—Anteil des Rückwärts-Sounds, der zum Eingang geleitet wird. Negative (-) Werte kehren die Phase um.
- **Rev Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen der Rückwärts-Echos gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Rev Delay Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Rückwärts-Echos.
- **Rev Delay Level (0~127)**—Lautstärke-Pegel des Rückwärts-Echos.
- **Delay 1 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 2 Time [sync] (msec, Note)**
- **Delay 3 Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay 1 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 2 Time [msec] (0~1300ms)**
- **Delay 3 Time [msec] (0~1300ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay 1 Time [note] (Notenwerte)**
- **Delay 2 Time [note] (Notenwerte)**
- **Delay 3 Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay 3 Feedback (–98%~0~+98%)**—Anteil des dritten Echo-Sounds, der zum Eingang geleitet wird (Anzahl der Wiederholungen). Negative (-) Werte kehren die Phase um.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der die Höhen der Tap-Echos gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Delay 1 Panpot (L64~0~63R)**
- **Delay 2 Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Positionen der Tap-Echos 1 und 2.
- **Delay 1 Level (0~127)**
- **Delay 2 Level (0~127)**—Lautstärke der Tap-Echos 1 und 2.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

72. Shuffle DLY

Das Shuffle Delay moduliert die Echo-Zeiten so, dass ein Swing-Effekt entsteht.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Shuffle Rate (0~100%)**—Bestimmt das Verhältnis (in Prozent) der vergehenden Zeit, bevor Delay B hörbar wird, relativ zur vergehenden Zeit, bevor Delay A hörbar wird. Bei einem Wert von 100%, sind beide Zeiten gleich lang.
- **Acceleration (0~15)**—Bestimmt die Anpassungszeit, die vergeht, bis eine neue Delay-Zeit erreicht wird, wenn ihr Wert verändert wird.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Panpot A (L64~0~63R)**
- **Panpot B (L64~0~63R)**—Stereo-Position der Echos A/B.
- **Level A (0~127)**
- **Level B (0~127)**—Lautstärken der Echos A/B.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

73. 3D Delay

Dieses Delay erzeugt einen dreidimensionalen Echo-Effekt.

- **Delay Left Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Left Time über das Tempo synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”).
- **Delay Left Time [msec] (0~2600ms)**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals der linken Seite.
- **Delay Left Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay Right Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Right Time über das Tempo synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”).
- **Delay Right Time [msec] (0~2600ms)**—
- **Delay Right Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay Center Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Center Time über das Tempo synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”).
- **Delay Center Time (msec) 0~2600 [ms]**—Bestimmt die Verzögerungszeit des Delaysignals in der Mitte.
- **Delay Center Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Center Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Left Level (0~127)**
- **Right Level (0~127)**
- **Center Level (0~127)**—Lautstärke der einzelnen Echos.
- **Output Mode (Speaker, Phones)**—Ermöglicht die Anpassung an die verwendete Abhöreinrichtung für den 3D-Effekt (SPEAKER: Lautsprecher, PHONES: Kopfhörer).
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

74. Long Time DLY

Delay mit längeren Zeiten.

- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird (“Note”) oder nicht (“msec”). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay Time [msec] (0~2600ms)**—Verzögerungszeit des Delaysignals.
- **Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Delay Acceleration (0~15)**—Bestimmt die Anpassungszeit, die vergeht, bis eine neue Delay-Zeit erreicht wird, wenn ihr Wert verändert wird. Dieses beeinflusst auch die Änderung der Tonhöhe.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Delaysignals, das in den Effekt zurück geführt wird. Bei negativen (–) Werten wird die Phase umgekehrt.
- **Delay HF Damp (200~8000Hz, Bypass)**—Bestimmt die Frequenz, oberhalb der das Effektsignal gefiltert wird. Bei BYPASS ist dieser Effekt ausgeschaltet.
- **Panpot (L64~0~63R)**—Stereo-Position des Mono-Effektsignals. Ein eingehendes Stereosignal wird zu einem Monosignal.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

75. Tape Echo

Dieser Effekt bildet den Sound eines analogen Band Echo-Gerätes nach. Das legendäre Roland RE-201 Space Echo diente als Vorlage.

- **Mode (S, M, L, S+M, S+L, M+L, S+M+L)**—Kombination der benutzen Wiedergabe-Tonköpfe. Die Auswahl erfolgt aus drei Köpfen mit unterschiedlichen Echozeiten. *S*: kurz, *M*: mittel, *L*: lang.
- **Repeat Rate (0~127)**—Band-Geschwindigkeit. Je höher der Wert, desto kürzer werden die Echo-Zeiten.
- **Intensity (0~127)**—Anzahl der Wiederholungen.
- **Bass (–15dB~0~15dB)**—Bass-Anhebung/Absenkung des Echo-Signals.
- **Treble (–15dB~0~15dB)**—Höhen-Anhebung/Absenkung des Echo-Signals.
- **Head S Pan (L64~0~63R)**
- **Head M Pan (L64~0~63R)**
- **Head L Pan (L64~0~63R)**—Unabhängige Stereo-Position der Echos von den drei Köpfen.
- **Tape Distortion (0~5)**—Stärke der durch das Echo-Band bedingten Verzerrung.Hier wurde der Einfluss der Band-Qualität auf den Sound genauestens analysiert. Höhere Werte simulieren schlechtere Bänder.
- **Wow/Flutter Rate (0~127)**—Geschwindigkeit des Band-Schlupfes (Band-bedingte Tonhöhen-Unregelmässigkeit)
- **Wow/Flutter Depth (0~127)**—Stärke des Band-Schlupfes.
- **Echo Level (0~127)**—Lautstärke des Echo-Sounds.
- **Direct Level (0~127)**—Lautstärke des direkten Signals.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

76. LoFi Noise

Dieser Effekt verschlechtert gewollt die Soundqualität und kann sowohl Rauschen, als auch Laufgeräusche von Schallplatten hinzufügen.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Je höher der Wert, desto geringer die Soundqualität.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Arbeitsfrequenz (Cutoff) des Filters.
- **W/P Noise Type (White, Pink)**—Schaltet zwischen weissem und rosa (PINK) Rauschen um.
- **W/P Noise LPF (200~8000, Bypass)**—Arbeitsfrequenz, oberhalb der Frequenzen des Rauschens gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **W/P Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Rauschens.
- **Disc Noise Type (LP, EP, SP, RND)**—Typ des Plattenknisterns. Simuliert Geräusche von LPs, Singles (EP), Shellack-Platten (SP) oder ist zufällig (RND).
- **Disc Noise LPF (200~8000Hz, Bypass)**—Arbeitsfrequenz, oberhalb der Frequenzen des Knisterns gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Disc Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Plattenknisterns.
- **Hum Noise Type (50Hz, 60Hz)**—Frequenz des Netzbrummens.
- **Hum Noise LPF (200~8000Hz, Bypass)**—Arbeitsfrequenz, oberhalb der Frequenzen des Netzbrummens gedämpft werden (BYPASS: keine Dämpfung).
- **Hum Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Netzbrummens.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

77. LoFi Comp

Dieser Effekt verringert absichtlich die Soundqualität.

- **Pre Filter Type (1, 2, 3, 4, 5, 6)**—Bestimmt, wie der Sound vor der Soundminderung gefiltert wird.
- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Je höher der Wert, desto geringer die Soundqualität.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Arbeitsfrequenz (Cutoff) des nachgeschalteten Filters.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

78. LoFi Radio

Dieser Effekt lässt neben der Qualitätsminderung den Sound so klingen, als käme er aus dem Radio.

- **LoFi Type (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)**—Je höher der Wert, desto geringer die Soundqualität.
- **Post Filter Type (OFF, LPF, HPF)**—Typ des Filters. OFF: Das Filter ist ausgeschaltet. LPF: Frequenzen oberhalb von Cutoff werden gefiltert. HPF: Frequenzen unterhalb von Cutoff werden gefiltert.
- **Post Filter Cutoff (200~8000, Bypass)**—Arbeitsfrequenz (Cutoff) des nachgeschalteten Filters.
- **Radio Detune (0~127)**—Bildet den Sound beim Suchen eines Senders nach. Je höher der Wert, desto unschärfer der Empfang.
- **Radio Noise Level (0~127)**—Lautstärke des Radio-Sounds.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

79. Telephone

Lässt den Sound klingen, als käme er durch ein Telefon.

- **Voice Quality (0~15)**—Audio-Qualität der Telefon-Übertragung.
- **Treble (–15dB~0~15dB)**—Bandbreite der Telefon-Übertragung.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

80. Phonograph

Dieser Effekt lässt den Sound klingen, als würde er von Schallplatte abgespielt.

- **Signal Distortion (0~127)**—Bestimmt den Grad der Verzerrung.
- **Frequency Range (0~127)**—Bestimmt den Frequenzgang des Plattenspielers. Niedrige Werte schränken den Frequenzgang ein und machen den Sound älter.
- **Disc Type (LP, EP, SP)**—Bestimmt die Abspiel-Geschwindigkeit und damit den Knackser der Platte.
- **Scratch Noise Level (0~127)**—Gibt an, wie zerkratzt die Platte ist.
- **Dust Noise Level (0~127)**—Gibt an, wieviel Staub unter der Nadel ist.
- **Hiss Noise Level (0~127)**—Bestimmt den Anteil des Knisterns, das durch häufiges Abspielen hervorgerufen wird.
- **Total Noise Level (0~127)**—Gesamt-Lautstärke der Geräusche.
- **Wow (0~127)**—Stärke der zyklischen Schwankungen in der Drehbewegung.
- **Flutter (0~127)**—Bestimmt, wie stark der Tonarm flattert.
- **Random (0~127)**—Stärke der zufälligen Schwankungen beim Abspielen.
- **Total Wow/Flutter (0~127)**—Gesamt-Einfluss der Gleichlauf-Schwankungen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

81. Step Pitch

Bei diesem Pitch Shifter wird die Tonhöhe durch einen 16 stufigen Schrittsequenzer gesteuert.

- **Step 1~16 (–24~0~12 Halbtöne)**—Verschiebung in Halbtönen für jeden Schritt.
- **Rate [sync] (Hz, Note)**—Bestimmt, ob die Modulation zu einem Notenwert ("Note") synchroniert wird oder als "Hz"-Einstellung eine feste Modulations-Geschwindigkeit besitzt.
- **Rate [Hz] (0.05~10.00Hz)**—Geschwindigkeit, mit der die 16 Schritte durchlaufen werden.
- **Rate [note]**—Der Rate-Parameter kann als Notenwert definiert werden, wenn der"Sync"-Parameter auf "Note" gestellt ist.
- **Attack (0~127)**—Geschwindigkeit, mit der sich die Tonhöhe zwischen den Schritten ändert.
- **Gate Time (0~127)**—Dauer des verschobenen Signals bei jedem Schritt.
- **Fine (–100~100)**—Feinstimmung der Tonhöhe aller 16 Schritte (in 2 Cent-Schritten).
- **Delay Time [sync] (msec, Note)**—Bestimmt, ob die Delay Time über das Tempo des Recorders synchronisiert wird ("Note") oder nicht ("msec"). Abhängig von dieser Einstellung stehen die folgenden Parameter zur Verfügung.
- **Delay Time [msec] (0~1300ms)**—Einsatzverzögerung des tonhöhenverschobenen Signals.
- **Delay Time [note] (Notenwerte)**—Delayzeit, über einen Notenwert synchronisiert.
- **Feedback (–98%~0~+98%)**—Bestimmt den Anteil des Effektausgangs, der in den Eingang zurück-geführt wird. Negative (-) Werte kehren die Phase um.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der tiefen Frequenzen.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Lautstärke der hohen Frequenzen.
- **Balance (D100:0W, D50:50W, D0:100W)**—Lautstärke-Balance zwischen Direktsignal (D) und Effektsignal (W).
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

82. Sympa Reso

Wenn Sie bei einem akustischen Piano das Damper-Pedal drücken, beginnen manche Saiten in Abhängigkeit der von Ihnen gespielten Noten mitzuschwingen. Dieses Resonanzverhalten wird durch diesen Effekt nachgebildet.

- **Depth (0~127)**—Stärke des Effektes.
- **Damper (0~127)**—Wie weit das Pedal gedrückt wird, bestimmt den Sound der Resonanzen.
- **Pre LPF (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, ab der die hohen Frequenzen des Eingangssignals abgeschnitten werden.
- **Pre HPF (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen des Eingangssignals abgeschnitten werden.
- **Peaking Freq (200~8000Hz, Bypass)** —Frequenz des Eingangssignals, die angehoben bzw. gefiltert wird.
- **Peaking Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der Anhebung bzw. Senkung der Frequenz des Eingangssignals, die angehoben bzw. gefiltert wird.
- **Peaking Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Güte der Frequenz.Je höher der Wert, desto enger ist der Frequenzbereich.
- **HF Damp (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, ab der die hohen Frequenzen des Effektes abgeschnitten werden.
- **LF Damp (16~15000Hz, Bypass)**—Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen des Effektes abgeschnitten werden.
- **Lid (6, 5, 4, 3, 2, 1)**—Simuliert die Klangänderung durch Öffnen bzw. Schließen des Deckels eines Flügels.
- **EQ Low Frequency (200Hz, 400Hz)**—Tiefenfrequenz des Equalizers.
- **EQ Low Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der Anhebung bzw. Senkung der Tiefenfrequenz des Equalizers.

- **EQ Mid Frequency (200~8000Hz)** —Mittenfrequenz des Equalizers.
- **EQ Mid Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der Anhebung bzw. Senkung der Mittenfrequenz des Equalizers.
- **EQ Mid Q (0.5, 1.0, 2.0, 4.0, 8.0)**—Güte der Frequenz.Je höher der Wert, desto enger ist der Frequenzbereich.
- **EQ High Frequency (2000Hz, 4000Hz, 8000Hz)**—Höhenfrequenz des Equalizers.
- **EQ High Gain (–15dB~0~15dB)**—Stärke der Anhebung bzw. Senkung der Höhenfrequenz des Equalizers.
- **Level (0~127)**—Effektlautstärke.

83. Vib-Od-Rotary

Dieser Effekt kombiniert einen Overdrive und Rotary mit einem Vibrato/Chorus. Der Vibrato-Effekt erzeugt eine zyklische Modulation der Tonhöhe des Orgelsounds (dieses ist nicht der gleiche Effekt wie bei Rotary).
Der Chorus-Effekt mischt den normalen Orgelsound mit dem Sound, der den Vibrato-Effekt besitzt.

- **Vibrato Chorus Switch (Off, On)**—Schaltet den Vibrato Chorus-Effekt ein bzw. aus.
- **Vibrato Chorus Type (V-1, V-2, V-3, C-1, C-2, C-3)**—
  V-1, V-2, V-3: Vibrato. Je höher der Wert, desto stärker ist der Effekt.
  C-1, C-2, C-3: Chorus. Je höher der Wert, desto stärker ist der Effekt.
- **Vibrato Chorus Vintage ('50, '60, '70)**—Tonewheel-Sounds der 1950er, 60er und 70er-Jahre.
- **Vibrato Chorus Level (0~127)**—Lautstärke des Vibrato Chorus-Effektes.
- **Overdrive Switch (Off, On)**—Schaltet den Overdrive ein bzw. aus
- **Overdrive Drive (0~127)**—Stärke der Verzerrung
- **Overdrive Level (0~127)**—Pegel des Overdrive-Effektes.
- **Rotary Switch (Off, On)**—Schaltet den Rotary-Effekt ein bzw. aus.
- **Rotary Speed (Slow, Fast)**—Dreh-Geschwindigkeit des Lautsprechers.
- **Rotary Woofer Slow Speed (0.05~10.00Hz)**—Langsame Dreh-Geschwin-digkeit des Bass-Lautsprechers.
- **Rotary Woofer Fast Speed (0.05~10.00Hz)**—Schnelle Dreh-Geschwin-digkeit des Bass-Lautsprechers.
- **Rotary Woofer Acceleration (0~15)**—Zeit, die für den Bass-Lautsprecher zum Erreichen der neuen Geschwindigkeit benötigt wird, wenn von FAST auf SLOW (oder umgekehrt) geschaltet wird.
- **Rotary Woofer Level (0~127)**—Lautstärke des Bass-Lautsprechers.
- **Rotary Tweeter Slow Speed (0.05~10.00Hz)**—Langsame Rotations-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers.
- **Rotary Tweeter Fast Speed (0.05~10.00Hz)**—Schnelle Rotations-Geschwindigkeit des Höhen-Lautsprechers.
- **Rotary Tweeter Acceleration (0~15)**—Zeit, die für den Höhen-Lautsprecher zum Erreichen der neuen Geschwindigkeit benötigt wird, wenn von FAST auf SLOW (oder umgekehrt) geschaltet wird.
- **Rotary Tweeter Level (0~127)**—Lautstärke des Höhen-Lautsprechers.
- **Rotary Separation (0~127)**—Stereo-Breite des Effektes.
- **Rotary Level (0~127)**—Effekt-Lautstärke.

84. Center Canc

Dieser Effekt reduziert die Lautstärke des Signals in der Mitte des Stereofeldes und blendet dieses im Idealfall sogar aus. Damit können Sie z.B. den Gesang eines Songs ausblenden und dann zum verbleibenden Playback selber singen.

- **L-R Balance (–50~0~50)**—Abweichung der Position ausgehend von der Mitte des Stereofeldes.
- **Range Low (16~15000Hz)**—Bestimmt die Bass-Frequenz, die ausgeblendet werden soll.
- **Range High (16~15000Hz)**—Bestimmt die Höhen-Frequenz, die ausgeblendet werden soll.

Index

Liste der Roland-Vertretungen



EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: (022)-417-1828

REUNION
MARCEL FO-YAM Sarl
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURG ZA 2195,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 417 3400

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900



CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd. (BEIJING OFFICE)
3F, Soluxe Fortune Building
63 West Dawang Road, Chaoyang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 5960-2565

HONG KONG
Tom Lee Music
11/F Silvercord Tower 1
30 Canton Rd
Tsimshatsui, Kowloon,
HONG KONG
TEL: 852-2737-7688

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 852-2333-1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
411, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT. Citra Intirama
Ruko Garden Shopping Arcade
Unit 8 CR, Podomoro City
Jl.Letjend. S.Parman Kav.28
Jakarta Barat 11470, INDONESIA
TEL: (021) 5698-5519/5520

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA/ SINGAPORE
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
9F-5, No. 112 Chung Shan
North Road Sec. 2 Taipei 104,
TAIWAN R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
100-108 Soi Verng Nakornkasem,
New Road,Sumpantawong,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

VIET NAM
VIET THUONG CORPORATION
386 CACH MANG THANG TAM ST.
DIST.3, HO CHI MINH CITY,
VIET NAM
TEL: (08) 9316540

OCEANIA

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099,
AUSTRALIA

For Australia
TEL: (02) 9982 8266
For New Zealand
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires, ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, BARBADOS
TEL: (246) 430-1100

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 211
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, COLOMBIA
TEL: (574) 3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL: (305) 5926866

DOMINICAN REPUBLIC
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
DOMINICAN REPUBLIC
TEL: (809) 683 0305

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - ECUADOR
TEL: (593-4) 2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final Alameda
Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala,
GUATEMALA
TEL: (502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, HONDURAS
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamantin,
MARTINIQUE F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
MARTINIQUE F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.,
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal
de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, NICARAGUA
TEL: (505) 277-2557

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion, PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - PERU
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria TRINIDAD W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa
1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, VENEZUELA
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CROATIA
ART-CENTAR
Degenova 3.
HR - 10000 Zagreb, CROATIA
TEL: (1) 466 8493

CZECH REP.
CZECH REPUBLIC DISTRIBUTOR s.r.o
Voctárova 247/16
180 00 Praha 8, CZECH REP.
TEL: (2) 830 20270

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Skagerrakvej 7 Postbox 880
DK-2100 Copenhagen,
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Vanha Nurmijarventie 62
01670 Vantaa, FINLAND
TEL: (0) 9 68 24 020

GERMANY/AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE/CYPRUS
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
2045 Torokbalint, FSD Park,
building 3., HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
E2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12,
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo,
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
ROLAND POLSKA SP. Z O.O.
ul. Kty Grodziskie 16B
03-289 Warszawa, POLAND
TEL: (022) 678 9512

PORTUGAL
Roland Iberia, S.L.
Branch Office Porto
Edifício Tower Plaza
Rotunda Eng. Edgar Cardoso
23, 9ºG
4400-676 Vila Nova de Gaia,
PORTUGAL
TEL: (+351) 22 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA
Roland Music LLC
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (495) 981-4967

SERBIA
Music AP Ltd.
Sutjeska br. 5 XS - 24413 Palic,
SERBIA
TEL: (024) 539 395

SLOVAKIA
DAN Acoustic s.r.o.
Povazská 18.
SK - 940 01 Nové Zámky,
SLOVAKIA
TEL: (035) 6424 330

SPAIN
Roland Iberia, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona, SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Mårbackagatan 31, 4 tr.
SE-123 43 Farsta, SWEDEN
TEL: (0) 8 683 04 30

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen, SWITZERLAND
TEL: (061) 975-9987

UKRAINE
EURHYTHMICS Ltd.
P.O.Box: 37-a.
Nedecey Str. 30
UA - 89600 Mukachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, SWANSEA SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.1231&1249 Rumaytha
Building Road 3931,
Manama 339, BAHRAIN
TEL: 17 813 942

IRAN
MOCO INC.
NO.16 End of Nike St. Shariaty
Ave, Roberouye Cerah Mirdamad
Teheran, IRAN
TEL: (021)-2288-2998

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'alia Hashnia St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192, JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Al-Yousifi Service Center
P.O.Box 126 (Safat) 13002,
KUWAIT
TEL: 00 965 802929

LEBANON
Chahine S.A.L.
George Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN
TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR
AL-EMADI TRADING & CONTRACTING CO.
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Behind Pizza Inn
Prince Turkey Street
aDawliah Building,
PO BOX 2154,
Alkhobar 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 8643601

SYRIA
Technical Light & Sound Center
PO Box 13520 Bldg No.49
Khaled Abn Alwalid St.
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
ZUHAL DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.33
Beyoglu, Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Ground Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Ltd.
(Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B.
C., V6V 2M4, CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd.
(Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6,
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Stand: Oktober 2010

For EU Countries



UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjskimi odpadki.

GR Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

For China

有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。

本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。

环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。

不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳（壳体）	×	○	○	○	○	○
电子部件（印刷电路板等）	×	○	×	○	○	○
附件（电源线、交流适配器等）	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。

×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。

因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

